

2021 バスケットボール競技規則

本書の構成

まえがき	1
競技規則	2
ルールの索引	104
解説（インタープリテーション）	115
ミニバスケットボールにおける適用規則の相違点	229
3x3 競技規則	253
3x3 解説（インタープリテーション）	328
2020FIBA ルール/2021 インタープリテーション変更点サマリー20210301	372
参考資料：トラベリングについて	383
抗議の取り扱いについて（2019 競技規則改正）	385
ゲーム中のコーチによるプレーヤーへの暴言、暴力的行為に対する対応方針	387
マンツーマンディフェンスの基準規則	388

本書の記載内容について

【競技規則】

FIBA：2020年10月1日施行　／日本国内：2021年4月1日施行

【解説（インタープリテーション）】

FIBA：2021年1月1日施行　／日本国内：2021年4月1日施行

【3x3 競技規則】

FIBA3x3：2019年8月29日施行／日本国内：2020年4月1日施行

【3x3 解説（インタープリテーション）】

FIBA3x3：2020年4月8日施行　／日本国内：2020年4月施行

更新情報について

FIBA から発行される競技規則・解説等の更新・変更内容については、JBA の公式ウェブサイトにて随時更新いたします。

【JBA】競技規則 <http://www.japanbasketball.jp/referee/rule2021>

【JBA】オフィシャルズ・マニュアル <http://www.japanbasketball.jp/goods/>

【FIBA】Document library <http://www.fiba.basketball/documents>



まえがき

本規則の願いは、この競技が人間の体力や気力および人間らしい心を最高度に発揮して行われることである。そのために（公財）日本バスケットボール協会は、有用な字句・条項の修正にはつねに心をくわしている。しかしこの規則の精神を実際のゲームに発揮する段になると、それは我々の力のおよぶところではない。この精神をあますことなく発揮するには、プレーヤーと審判と観衆と指導者との四方向からの努力がぜひとも必要である。

プレーヤーは規則の精神の実行者である。審判は規則を堅持してプレーヤーの足りないところを補いつつこれに健全な方向を与えるとともに、そのゲームを公正にかつ円滑に運営することによってすべての人に信頼されなければならない。そのためには規則を文字どおりに読みとり、その規則に照らしながらそれぞれの判断をくだすことをくり返しくり返しつづけることによって、ついにはそれを感覚的にも誤りなく瞬時に判断できるようになることが必要である。観衆は規則のよき理解者としてよいプレーに賞賛を贈り、よいプレーヤーを勇気づけるのが役目である。そしてチームの指導者はゲームの際の審判の役目を日常の練習の間に行ってプレーヤーを導くのであるから、誠心誠意の努力をして規則の精神を自分のものとして身につけていなければならない。

プレーヤーは規則の精神の実行者としての深い自覚をもって、これらの周囲の援助と期待にそむかぬプレーを体得するための精進をつづけることが大切である。それがまたこの競技を最もよく楽しむこととなるはずである。

しかしながら実際のゲームの現場で、何が規則の精神と合致するのか何が公正であるのかなどあらゆる具体的な問題に直面したとき、何によって公正と不公正とを区別すべきかということになると、いかに我々が円満な常識と強い意思をもちつづけていたとしてもただちに明らかになるとはいえない。ここにこそこの規則の存在意義がある。

それは一言一句も軽視することのない文字どおり規則の章条に忠実であろうと努めることによるのみ理解される。審判は瞬間的なプレーに対して正しい規則の適用を要求されている。また、近年バスケットボールの競技規則が改正されるごとに、ますます審判の判断に基づいて判定することが競技規則により明確に要求されるようになってきている。したがって審判が規則を把握するには、単に規則をよく読み規則を覚えるということだけではなく、体験的に理解を深める必要がある。もちろん規則は文字を借りて表された意思であるから行間にその意思をくみ取らなくてはならない。そのうえで自分流の解釈を施すことなく、白紙の心境で字句そのままの意義を受け入れる態度をもちつづけることによって、はじめて行間の規則の精神を誤りなく身につけることができるのである。

（公財）日本バスケットボール協会は、プレーヤー、審判および指導者が規則の章条を文字どおりに受け取ってさしつかえないように細心の注意をはらって工夫を重ねつつある。しかしなお疑義の生ずるところもあるであろう。その際にはただちに問い合わせさせていただきたい。規則をより完全なものにするためにも、また勝手な解釈を施していたがために混乱を招くことを避けるためにも、さらにバスケットボール界の正しい発展のためにも、プレーヤー、審判および指導者の皆さんの積極的な協力を期待するものである。



OFFICIAL BASKETBALL RULES 2020

As approved by

FIBA Central Board

Mies, Switzerland, 27th March 2020

Valid as of 1st October 2020

2021 バスケットボール競技規則

(公財)日本バスケットボール協会

2021年4月1日施行

目 次

第 1 章 ゲーム

第 1 条	定義	7
-------	----------	---

第 2 章 プレーイングコート、用具・器具

第 2 条	プレーイングコート.....	8
-------	----------------	---

第 3 条	用具・器具	13
-------	-------------	----

第 3 章 チーム

第 4 条	チーム	14
-------	-----------	----

第 5 条	プレーヤー：怪我と介助	17
-------	-------------------	----

第 6 条	キャプテン：任務と権限	18
-------	-------------------	----

第 7 条	ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ：任務と権限	18
-------	-----------------------------------	----

第 4 章 プレーの規定

第 8 条	競技時間、同点、オーバータイム	20
-------	-----------------------	----

第 9 条	ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	21
-------	-------------------------------	----

第 10 条	ボールのステータス（状態）	21
--------	---------------------	----

第 11 条	プレーヤーと審判の位置	22
--------	-------------------	----

第 12 条	ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション	23
--------	-------------------------------	----

第 13 条	ボールの扱い方	25
--------	---------------	----

第 14 条	ボールのコントロール	25
--------	------------------	----

第 15 条	ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	26
--------	------------------------------------	----

第 16 条	得点：ゴールによる点数	27
--------	-------------------	----

第 17 条	スローイン	28
--------	-------------	----

第 18 条	タイムアウト	30
--------	--------------	----

第 19 条	交代	32
--------	----------	----

第 20 条	ゲームの没収	34
--------	--------------	----

第 21 条	ゲームの途中終了	35
--------	----------------	----

第 5 章 バイオレーション

第 22 条	バイオレーション	36
--------	----------------	----

第 23 条	プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ	36
--------	-------------------------------------	----

第 24 条	ドリブル	36
第 25 条	トラベリング	37
第 26 条	3 秒ルール	39
第 27 条	近接してガードされたプレーヤー	39
第 28 条	8 秒ルール	39
第 29 条	24 秒ルール	40
第 30 条	ボールをバックコートに返すこと	42
第 31 条	ゴールテンディング、インタフェアレンス	43

第 6 章 ファウル

第 32 条	ファウル	45
第 33 条	コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	45
第 34 条	パーソナルファウル	51
第 35 条	ダブルファウル	52
第 36 条	テクニカルファウル	53
第 37 条	アンスポーツマンライクファウル	55
第 38 条	ディスクォリファイングファウル	56
第 39 条	ファイティング	58

第 7 章 総則

第 40 条	プレーヤーの 5 個のファウル	60
第 41 条	チームファウル：罰則	60
第 42 条	特別な処置をする場合	60
第 43 条	フリースロー	61
第 44 条	訂正のできる誤り	64

第 8 章 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー：任務と権限

第 45 条	審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー	66
第 46 条	クルーチーフ：任務と権限	67
第 47 条	審判：任務と権限	68
第 48 条	スコアラー、アシスタントスコアラー：任務	69
第 49 条	タイマー：任務	70
第 50 条	ショットクロックオペレーター：任務	71

A-審判のシグナル.....	74
B-スコアシート.....	83
C-抗議の手続き.....	94
D-チームの順位決定方法.....	95
E-メディアタイムアウト.....	101
F-インスタントリプレーシステム.....	102
ルールの索引.....	104

図表

図 1 コートの全寸法.....	9
図 2 制限区域（リストリクティッドエリア）.....	11
図 3 ツーポイント/スリーポイントフィールドゴールエリア.....	12
図 4 スコアラーズテーブルと交代席.....	12
図 5 シリンダーの概念.....	46
図 6 フリースロー時のプレーヤーのポジション.....	63
図 7 審判のシグナル.....	74
図 8 スコアシート.....	82
図 9 スコアシート上部.....	83
図 10 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）.....	84
図 11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）.....	86
図 12 ランニングスコア.....	93
図 13 スコアシートの下部.....	93

※FIBA 競技規則に倣い、2021 競技規則内の語句は変更していますが、「ヘッドコーチ」「ファーストアシスタントコーチ」の呼称につきましては、国内では従来通り、「コーチ」「アシスタントコーチ」のままといたします。

バスケットボール競技規則において、プレーヤー、ヘッドコーチ、審判等の記述は便宜上の理由のみによって男子を前提に書かれているが、全ては女子にも当てはまる。

第 1 章 ゲーム

(THE GAME)

第 1 条 定義

(Definitions)

1-1 バスケットボールゲーム

バスケットボールは、それぞれ 5 人ずつのプレーヤーからなる 2 チームによってプレーされる。

それぞれのチームの目的は「相手チームのバスケットに得点すること」および「相手チームが得点することを妨げること」である。

ゲームは、審判、テーブルオフィシャルズ、およびコミッショナー（同席している場合）によって進行される。

1-2 相手チームのバスケット/自チームのバスケット

チームが攻撃するバスケットを「相手チームのバスケット」といい、防御するバスケットを「自チームのバスケット」という。

1-3 ゲームの勝敗

ゲームの勝敗は、競技時間が終了した時点で得点の多いチームを勝ちとする。

第 2 章 プレーイングコート、用具・器具

(PLAYING COURT AND EQUIPMENT)

第 2 条 プレーイングコート

(Playing court)

2-1 プレーイングコート

プレーイングコート（以下「コート」）は、障害物のない水平で硬い表面とする。（図 1）
コートの大きさは、ラインの内側からはかり、縦 28m、横 15m とする。

2-2 バックコート

バックコートとは、自チームのバスケットの後ろのエンドライン、サイドライン、センターラインで区切られたコートの部分をいい、自チームのバスケットとそのバックボードの内側の部分を含む。

【補足】バックボードの内側とは、裏側以外の部分を指す。

2-3 フロントコート

フロントコートとは、相手チームのバスケットの後ろのエンドライン、サイドライン、センターラインの相手バスケット側の端で区切られたコートの部分をいい、相手チームのバスケットとそのバックボードの内側の部分を含む。

2-4 ライン

全てのラインは幅 5 cm とし、白またはその他の対照的な色（1 色）のみではっきりと見えるように描かれていなければならない。

【補足】対照的な色とは、コートや制限区域などに対して対照的とし、ラインとはっきり認識できる色
を指す。

2-4-1 境界線（バウンダリライン）

コートは、境界線（エンドラインおよびサイドライン）で囲まれている。これらのラインはコートには含まれない。

【補足】エンドラインはコートの短い側のラインを指し、サイドラインはコートの長い側のラインを指す。
ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の座っている席を含む全ての障害物は、コートから 2m 以上離れていなければならない。

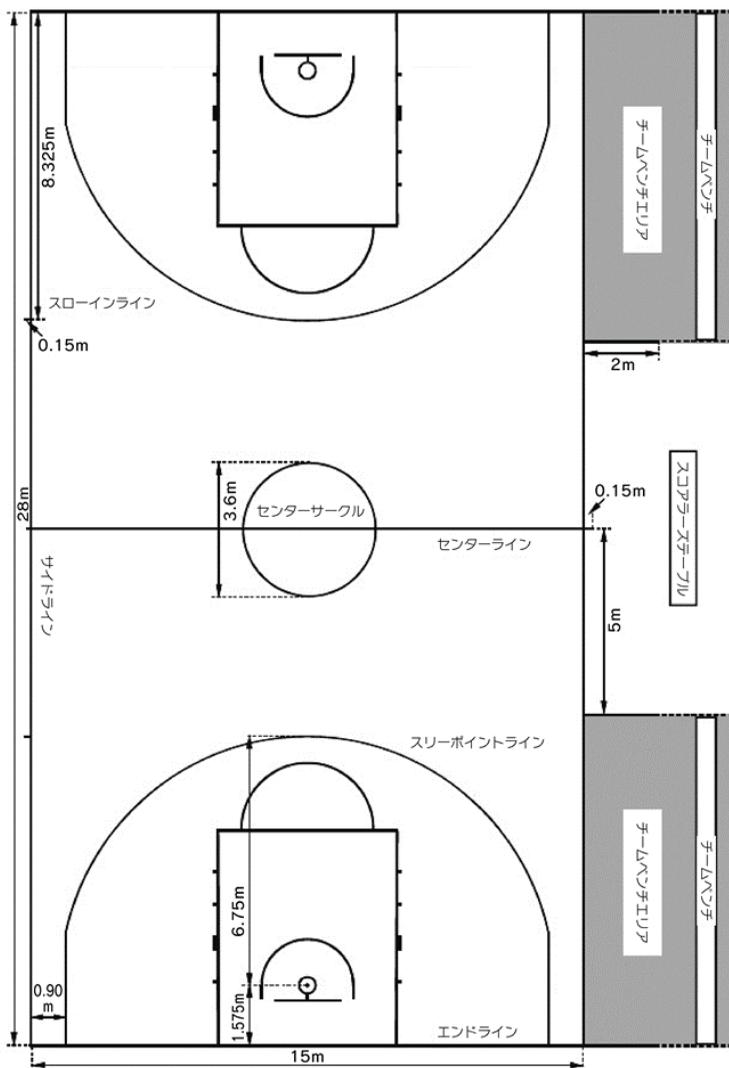
2-4-2 センターライン、センターサークル、フリースローセミサークル

センターラインは、両エンドラインと平行に両サイドラインの中央を結ぶ。センターラインはサイドラインより外側に 0.15m 延長する。センターラインはバックコートの一部である。

センターサークルは、円周の外側までが半径 1.80m である円をコートの中央に描く。

フリースローセミサークルは、フリースローラインの中央を中心として円周の外側までが半径 1.80m である半円を描く。(図 2)

図 1 コートの全寸法



2-4-3 フリースローライン、制限区域（リストラクティッドエリア）、フリースローのリバウンド位置

フリースローラインは、エンドラインと平行で、エンドラインの内側からフリースローラインの遠い側の縁までの距離は 5.80m とし、ラインの長さは 3.60m とする。フリースローラインの中央は、両エンドラインの中央を結ぶ線上にあるものとする。

制限区域は、エンドライン、フリースローラインおよびフリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したライン、エンドラインの中央から左右 2.45m の点からフリースローラインを延長したラインとの交点で区画されたコートの長方形の部分という。

エンドラインを除いて制限区域を区画するラインは、制限区域の一部である。

【補足】フリースローラインを両側 0.65m ずつ延長したラインの全体の長さは 4.90m となる。

フリースローのときにリバウンドに参加するプレーヤーが制限区域に沿って占めるリバウンドの位置を定めるラインは、図 2 に示すとおりとする。

2-4-4 スリーポイントフィールドゴールエリア

チームのスリーポイントフィールドゴールエリア（図 1・図 3）は、以下のラインで区切られた相手チームのバスケットに近いエリアを除く、コートの全エリアという：

- ・外側の縁までの距離がサイドラインの内側の縁から 0.90m となるようにエンドラインと直角に描いた 2 本の平行な直線。
- ・相手チームのバスケットの中心点から真下にフロアまで下りた地点を中心とする円周の外側までが半径 6.75m の半円。エンドラインの内側の縁から半円の中心までの距離は 1.575m とする。半円は 2 本の平行な直線と交わる。

スリーポイントラインは、スリーポイントフィールドゴールエリアには含まれない。

2-4-5 チームベンチエリア

チームベンチエリアとは、図 1 で示されているように、2 本のラインで区画されたコート外の部分という。

それぞれのチームベンチエリアには、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のために 16 席が用意されていなければならない。

それ以外の人は、チームベンチから後ろに 2 m 以上離れていなければならない。

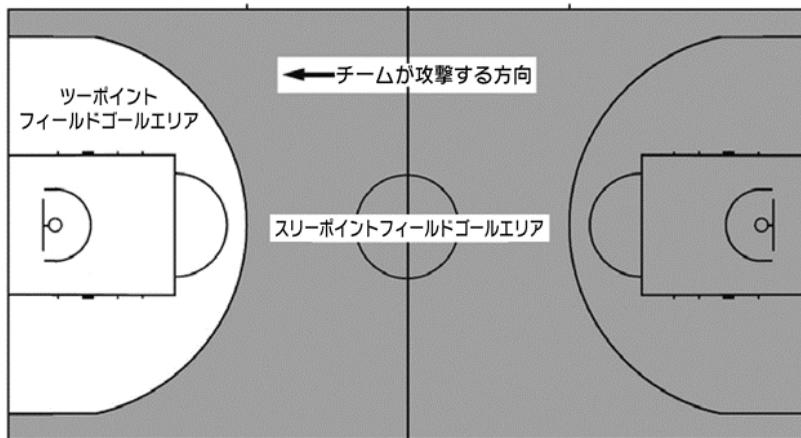
【補足】国内大会においてチームベンチの席数は、大会主催者の考えにより変更することができる。

2-4-6 スローインライン

スローインラインとは、スコアラーズテーブルと反対側のサイドラインにコートの外側に向かってサイドラインと直角に引いた、長さ 0.15m の 2 本のラインという。

近い方のエンドラインの内側の縁から 8.325m の距離に、そのエンドラインから遠い側の縁があたりるように描く。

図3 ツーポイント/スリーポイントフィールドゴールエリア

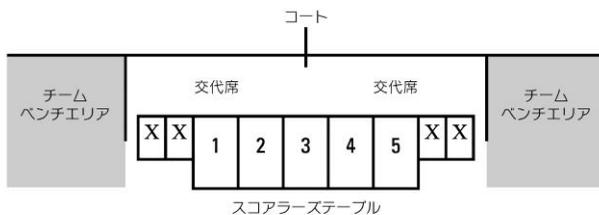


スリーポイントラインはスリーポイントフィールドゴールエリアには含まれない

2-5 スコアラーズテーブルおよび交代席の配置 (図4)

図4 スコアラーズテーブルと交代席

- 1 = ショットクロックオペレーター
- 2 = タイマー
- 3 = コミッショナー (同席している場合)
- 4 = スコアラー
- 5 = アシスタントスコアラー



スコアラーズテーブルとその席は、一段高く配置することが望ましい。
アナウンサーやスタッツ担当者がある場合は、スコアラーズテーブルの隣あるいは後ろに席を設ける。

バスケットボールのゲームを行うときには、次の施設、用具・器具が用意されていなければならない：

- ・バックストップユニット：
 - －バックボード
 - －プレッシャーリリースリングとネットからなるバスケット
 - －バックボードサポート（パッドを含む）
- ・ボール
- ・ゲームクロック
- ・スコアボード
- ・ショットクロック
- ・タイムアウトの時間をはかるためのストップウォッチ、あるいはゲームクロックとは別のよく見える適切な表示装置
- ・2種類以上の明瞭に異なる音色の、大きな音の出るブザー
 - －ショットクロックオペレーター用
 - －タイマー用
- ・スコアシート
- ・プレーヤーファウルの表示器具
- ・チームファウルの表示器具
- ・オルタネイティングポゼッションアローの表示器具
- ・フロア
- ・コート
- ・十分な光量の照明

バスケットボールの施設、用具・器具のさらに詳細な規格については、「2020 Basketball Equipment」を参考にすること。

【参照】

Official Basketball Rules 2020 Basketball Equipment (FIBA 原文/日本語訳)



第3章 チーム

(TEAMS)

第4条 チーム

(Teams)

4-1 定義

- 4-1-1 チームメンバーとして認められるためには、大会主催者が定める大会規定に明記されている条件（年齢制限を含む）を満たしていなければならない。
- 4-1-2 チームメンバーは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記入されていれば、そのゲームに出場することができる。ただし、失格・退場を宣せられるか5個のファウルを宣せられた場合は、それ以降そのゲームに出場することはできない。
- 4-1-3 競技時間中、チームメンバーとは以下を指す：
- ・プレーをする資格があり、コート上にいるプレーヤー。
 - ・プレーをする資格があり、コート上にいない交代要員。
 - ・5個のファウルを宣せられ、プレーをする資格を失ったチームメンバー。
- 【補足】5個のファウルを宣せられプレーをする資格を失ったチームメンバーは、以降そのゲームに出場することはできないが、チームベンチに座ることは許される。
- 4-1-4 プレーのインターバル中は、プレーをする資格があるチームメンバーは全てプレーヤーであるとみなされる。

4-2 ルール

- 4-2-1 各チームの構成は、次のとおりとする：
- 【補足】国内大会における以下の人数等は大会主催者の考えにより変更することができる。
- ・キャプテンを含む、プレーをする資格のある12人以内のチームメンバー。
 - ・1人のヘッドコーチ。
 - ・チームベンチに座ることを許された、最大2人のアシスタントコーチを含む最大8人のチーム関係者。2人のアシスタントコーチを置く場合、スコアシートにはファーストアシスタントコーチが記入される。
- 4-2-2 競技時間中は、各チーム5人のチームメンバーがコート上でプレーをし、交代することもできる。
- 4-2-3 以下のとき、交代要員はプレーヤーとなり、プレーヤーは交代要員となる：
- ・審判が交代要員をコートに招き入れる。
 - ・タイムアウトもしくはプレーのインターバル中、交代要員がタイマーに交代を申し出る。
- 【補足】国内大会においてはスコアラウに交代を申し出る。

4-3 ユニフォーム

【補足】国内大会におけるユニフォームの規定は「JBA ユニフォーム規則」に準じる。

- 4-3-1 全てのチームメンバーのユニフォームの規定は、次のとおりとする：
- ・シャツは、パンツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。
シャツに袖がある場合は肘より上まででなければならない。長袖は認められない。
全てのプレーヤーは、コート内ではシャツをパンツの中に入れなければならない。「オールインワン」は認められている。
【補足】国内大会では、女子についてはシャツをパンツの外に出すようにデザインされたものを使用してもよい。
 - ・シャツの下にTシャツを着ることは、いかなるスタイルであっても認められない。
 - ・パンツは、シャツと同様に前後同じ主となる色でデザインされたもの。
パンツの裾は膝より上まででなければならない。
 - ・ソックスは、全てのチームメンバーが同じ主となる色でデザインされたもの。
ソックスは見える状態でなければならない。
【補足】国内大会においては大会主催者の考えにより変更することができる。
- 4-3-2 各チームメンバーはシャツの前面と背面に、シャツの色とはっきりと区別できる色で整数の番号をつける。
- 番号ははっきりと見えるもので、そのうえで：
- ・背面の番号の高さは 20 cm以上とする。
 - ・前面の番号の高さは 10 cm以上とする。
 - ・番号の幅は 2 cm以上とする。
 - ・番号は 0、00 および 1 から 99 のいずれかを用いる。
【補足】同一チーム内において、「0」と「00」は同時に使用することができる。
 - ・チーム内で異なるプレーヤーが同じ番号を用いてはならない。
 - ・ユニフォームに広告や商標、ロゴマーク等をつける場合は、番号から 5 cm以上離れていなければならない。
- 4-3-3 各チームは、シャツを 2 セット以上用意しておかなければならない。
- 【補足】「2 セット以上」とは濃淡それぞれ 2 セットである。ただし国内大会においては、大会主催者の考えにより決定することができる。
- そのうえで：
- ・プログラム上で最初に記載されているチーム（またはホームチーム）は淡色のシャツを着用する。（白色が望ましい）
 - ・プログラム上で 2 番目に記載のあるチーム（またはビジターチーム）は濃色のシャツを着用する。
 - ・ただし、両チームの話し合いで双方が了解した場合は、シャツの色の濃淡を交換することができる。

4-4 その他の身につけるもの

【補足】国内大会におけるその他の身につけるものについては「JBA ユニフォーム規則」に準じる。

4-4-1 プレーヤーは、プレーをするのにふさわしくないもの、ゲームに支障をもたらすものを身につけてはならない。身長や腕の長さを補ったり、その他どのような方法であれ、不当な利益をもたらすような用具・器具を使用したり着用したりしてはならない。

4-4-2 プレーヤーは、他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があるものを着用してはならない。

・次のものは身につけてはならない：

－柔らかいパッドで覆われていても、指、手、手首、肘や前腕の防具、ヘルメット、固定具や支持具で、皮革、プラスチック、合成樹脂、金属、その他硬い素材でつくられているもの。

－他のプレーヤーに切り傷やすり傷を与えるようなもの。（指の爪は短く切っておくこと）

－ヘアアクセサリや貴金属類。

・次のものは身につけても差し支えない：

－十分にパッドで覆われている肩、上腕、大腿部や下腿部の防具。

－腕や脚のコンプレッションスリーブ。

－ヘッドギア。顔の一部（目、鼻、唇等）あるいは全部を覆うものではなく、着用するプレーヤー

－あるいはその他のプレーヤーに危険なものであってはならない。またヘッドギアは顔や首に開閉部分を持たず、表面に突起物があってはならない。

－膝の装具。

－負傷した鼻のプロテクター（硬い素材でつくられたものを含む）。

－無色透明なマウスガード。

－眼鏡で、他のプレーヤーに危険が及ばないもの。

－リストバンドやヘッドバンドは、最大 10cm の幅で、繊維素材のもの。

－腕や肩、脚等のテーピング。

－足首の装具。

同じチームの全てのプレーヤーの腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングは全て同じ単色でなければならない。

4-4-3 ゲーム中にプレーヤーが着用するシューズは色の組み合わせは自由であるが、左右は必ず同じものでなければならない。点滅するライト、反射素材やその他の装飾物は認められない。

【補足】シューズの左右の色が違う場合でも、同じシューズ（形状、メーカー）であること。

4-4-4 ゲーム中、プレーヤーはいかなる商業的、宣伝的、チャリティー目的の名前やマーク、ロゴやその他特定できるものを体、髪の毛、その他の場所に表示させてはならない。

4-4-5 本条に記載のない、その他の身につけるものについては、FIBA テクニカルコミッションによって承認されなければならない。

【補足】国内大会においては、承認者は大会主催者となる。大会主催者は必要に応じて

（公財）日本バスケットボール協会に確認する。

- 5-1 プレーヤーが怪我をした場合は、審判はゲームを止めることができる。
- 5-2 怪我が発生したときにボールがライブであれば、ボールをコントロールしているチームがショットを放つか、ボールのコントロールを失うか、ボールをコントロールしているチームがプレーをすることを控えるか、ボールがデッドになるまで、審判は笛を吹かない。怪我をしたプレーヤーの保護が必要な場合は、審判は速やかにゲームを止める。
- 5-3 怪我をしたプレーヤーが速やかに（約 15 秒以内で）プレーを継続できない場合、手当てを受ける場合、あるいは自チームのヘッドコーチ、アシスタントコーチ、チームメンバー、チーム関係者のいずれかから何らかの介助を受けた場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が5人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。
【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チームのチームベンチエリア付近にて、15 秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。
- 5-4 ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、審判が許可をしたときに限り、怪我をしたプレーヤーを介抱するためにコートに入ることができる。
- 5-5 ドクターの判断により怪我をしたプレーヤーが直ちに手当てを必要とする場合は、ドクターは審判の許可なしにコートに入ることができる。
- 5-6 ゲーム中に出血したり傷口が開いたりしているプレーヤーは、交代をしなければならない。そのプレーヤーは、出血が止まり開いている傷口が完全かつ安全に覆われた後でのみ、コートに戻るることができる。
- 5-7 怪我をしたプレーヤーや、出血したり傷口が開いたりしているプレーヤーが、どちらかのチームに認められたタイムアウト中に回復した場合、タイマーの交代のブザーの前であれば、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。
【補足】国内大会においては交代のブザーはスコアラーが鳴らす。怪我をしたプレーヤーの交代を知らせるためにスコアラーがブザーを鳴らすよりも前にタイムアウトが認められ、そのタイムアウトの間に手当てが終わった場合を指す。
- 5-8 ヘッドコーチによってゲームの最初に出場すると指定されたプレーヤー、あるいはフリースローの間に手当てを受けるプレーヤーが怪我をした場合は、交代をすることができる。この場合、相手チームも希望をすれば、同じ人数だけプレーヤーを交代することができる。
【補足】怪我をしたプレーヤーに手当てを受けさせる場合は、フリースローの1本目のボールがフリースローシューターに与えられた後であっても、1本目と2本目のフリースローの間、あるいは2本目と3本目のフリースローの間に当該プレーヤーを交代させることができる。

第6条 キャプテン：任務と権限

(Captain : Duties and powers)

- 6-1 キャプテンは、ヘッドコーチによって指定されたそのチームのコート上での代表者である。キャプテンは、礼儀正しくゲーム中に審判とコミュニケーションをとることができるが、それはボールがデッドでゲームクロックが止められているときにのみ可能である。
【補足】スコアシートに示されたキャプテンがコート上にいないとき（プレーヤーではないとき）は、ヘッドコーチによって指定されたコート上のプレーヤーがキャプテンの役目をする。
- 6-2 キャプテンは、自チームがゲームの結果に抗議しスコアシートの「抗議の場合のキャプテン署名欄」にサインをする場合、ゲーム終了後 15 分以内にクルーチーフに知らせなければならない。
【補足】国内大会においては「競技規則：C-抗議の手続き」を参照。

第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限

(Head coach and first assistant coach : Duties and powers)

- 7-1 ゲーム開始予定時刻の最低 40 分前には、各ヘッドコーチまたはその代理者は、ゲームに出場することのできるチームメンバーの氏名と番号、キャプテン、ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチの氏名のリストをスコアラールに提出しなければならない。もしゲーム開始後に到着しても、スコアシートに記載されている全てのチームメンバーはゲームに出場することができる。
【補足】国内大会においては、ゲームに出場することのできるチームメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 7-2 ゲーム開始予定時刻の 10 分前には、各ヘッドコーチはチームメンバーの氏名と番号、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名を確認・同意し、スコアシートにサインをしなければならない。また同時に最初に出場する 5 人のプレーヤーを明示しなければならない。チーム A のヘッドコーチが先にこの情報を提供する。
【補足】国内大会においては、チームメンバーリストを確認・同意する時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 7-3 チームベンチに座って、チームベンチエリア内にとどまることができるのは、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者だけである。競技時間中、全ての交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は着席してはならない。
- 7-4 ゲーム中、ヘッドコーチあるいはファーストアシスタントコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、スコアラールズテーブルに行きスタッツの情報を得ることができる。

【補足】スタッツの情報とは、得点、競技時間、スコアボードの表示、残っているタイムアウトの数、ファウルの数等を指す。

- 7-5 ゲーム中、ヘッドコーチは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められているときのみ、審判に礼儀正しくコミュニケーションをとることができる。
- 7-6 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは、一度にどちらか1人であればゲーム中に立ち続けることを認められている。チームベンチエリア内であれば、ゲーム中にプレーヤーに話しかけることができる。ファーストアシスタントコーチは審判とコミュニケーションをとってはならない。
【補足】ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチは、両者が同時に立ち続けることは認められない。
- 7-7 ファーストアシスタントコーチを置くときは、ゲーム開始前にその氏名がスコアシートに記載されていなければならない（サインは不要）。ヘッドコーチが何らかの理由で役目を続けられない場合は、ファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの任務と権限を引き継ぐ。
- 7-8 キャプテンがコートから退くときは、ヘッドコーチはコート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号を審判に伝えなければならない。
- 7-9 ヘッドコーチがいない、あるいはヘッドコーチが役目を継続できずスコアシートに記載されたファーストアシスタントコーチもいない場合（あるいはファーストアシスタントコーチも役目を継続できない場合）、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとして役目を果たさなければならない。キャプテンは、自身がコートから退かなければならない場合もヘッドコーチとしての役目を継続できる。キャプテンがディスクォリファイングファウルによって失格・退場になったり、怪我によってヘッドコーチの役目ができなくなったりしたとき、キャプテンの役目を引き継ぐプレーヤーがヘッドコーチとしての役目も引き継ぐことができる。
- 7-10 ルールによりフリースローシューターが決められていない全ての場合で、ヘッドコーチはフリースローシューターを指定しなければならない。

第4章 プレーの規定

(PLAYING REGULATIONS)

第8条 競技時間、同点、オーバータイム

(Playing time, tied score and overtime)

- 8-1 ゲームは各 10 分間の 4 クォーターからなる。
【補足】国内大会においては、U15 カテゴリーのゲームでは 8 分のクォーターを 4 回行う。
- 8-2 ゲーム開始 20 分前よりプレーのインターバルを設ける。
【補足】国内大会においては、インターバルの時間は大会主催者の考えにより変更することができる。
- 8-3 第 1 クォーターと第 2 クォーター（前半）の間、第 3 クォーターと第 4 クォーター（後半）の間、および各オーバータイムの間にそれぞれ 2 分間のインターバルを設ける。
- 8-4 ハーフタイムのインターバルは 15 分間とする。
【補足】国内大会のハーフタイムのインターバルは、10 分間を推奨する。ただし、大会主催者の考えにより変更することができる。
- 8-5 プレーのインターバルは、次のときに始まる：
・ゲーム開始の 20 分前。
【補足】8-2 と同様とする。
・クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
- 8-6 プレーのインターバルは、次のときに終わる：
・第 1 クォーターを始めるジャンプボールで、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。
・それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるスローインで、スローインをするプレーヤーにボールが与えられたとき。
- 8-7 第 4 クォーターが終わったときに得点が同点だった場合、1 回 5 分間のオーバータイムを決着がつくまで必要な回数行う。
【補足】U15 カテゴリーのゲームではオーバータイムは 1 回 3 分間とする。
2 ゲームのホーム & アウェーで行われるゲームの合計得点を競う大会システムで、2 ゲーム目が終わったとき 2 ゲームの合計得点が同点だった場合、勝敗を決める（タイブレイク）ため 1 回 5 分間のオーバータイムを必要な回数行う。
- 8-8 プレーのインターバル中にファウルが宣せられた場合、その罰則のフリースローは次のクォーターやオーバータイムの開始時に行われる。

第9条 ゲーム、クォーター、オーバertimeの開始と終了

(Beginning and end of a quarter, overtime or the game)

- 9-1 第1クォーターは、ボールがセンターサークルでジャンプボールのトスのためにクルーチーフの手から離れたときに始まる。
- 9-2 それ以外のクォーターあるいは各オーバertimeは、ボールがスローインするプレーヤーに与えられたときに始まる。
- 9-3 両チームともコート上に5人ずつのプレーヤーを揃えていなければ、ゲームを始めることはできない。
- 9-4 全てのゲームにおいて、プログラム上で最初に記載されているチーム（ホームチーム）のチームベンチと自チームのバスケットは、コートに向かってスコアアズテーブルの左側とする。
しかし、両チームが合意する場合、チームベンチとバスケットを交換することができる。
- 9-5 第1クォーターと第3クォーターの前に、チームは相手チームのバスケットのあるハーフコートでウォームアップをすることができる。
- 9-6 チームは、後半にバスケットを交換する。
- 9-7 全てのオーバertimeでは、チームは第4クォーターと同じバスケットに向かってプレーをする。
- 9-8 クォーター、オーバertimeまたはゲームは、クォーター、オーバertimeの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに終了する。バックボードの外枠が赤く点灯するように備えられている場合は、ゲームクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

第10条 ボールのステータス（状態）

(Status of the ball)

- 10-1 ボールのステータスは、ライブあるいはデッドのどちらかである。
- 10-2 ボールは次のときにライブになる：
・ジャンプボールの場合、トスアップのボールがクルーチーフの手から離れたとき。
・フリースローの場合、フリースローシューターにボールが与えられたとき。
・スローインの場合、スローインするプレーヤーにボールが与えられたとき。
- 10-3 ボールは次のときにデッドになる：
・フィールドゴールあるいはフリースローが成功したとき。
・ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。
・フリースローでボールがバスケットに入らないことが明らかになり、その後：
－フリースローが続くとき。
－別の罰則（フリースローやポゼッション）があるとき。

- ・クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき。
- ・チームがボールをコントロールしている間にショットクロックのブザーが鳴ったとき。
【補足】ただし、ショットクロックのブザーが誤って鳴ったときは除く。
- ・ショットされたボールが空中にある間に次のいずれかが起こった後で、どちらかのチームのプレーヤーがボールに触れたとき：
 - －審判が笛を鳴らしたあと。
 - －クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと。
 - －ショットクロックのブザーが鳴ったあと。

10-4 次のときボールはデッドにならず、ショットが成功したら得点が認められる：

- ・ショットのボールが空中にある間に：
 - －審判が笛を鳴らす。
 - －クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーが鳴る。
 - －ショットクロックのブザーが鳴る。
- ・フリースローのボールが空中にあり、フリースローシューター以外のバイオレーションやファウルに対して審判が笛を鳴らす。
- ・ボールをコントロールしているチームのプレーヤーのショットの動作（アクトオブシューティング）中に、相手チームのプレーヤーまたは、相手チームのベンチに座ることを許可されている者にファウルが宣せられた場合、その後シューターがひと続きの動作でショットを完了する。
次の場合はこの条項は当てはまらず、得点も認められない：
 - －審判が笛を鳴らした後で明らかに新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を起こした場合。
 - －プレーヤーのひと続きのショットの動作（アクトオブシューティング）中に、クォーターやオーバータイム終了のゲームクロックのブザーあるいはショットクロックのブザーが鳴った場合。

第 11 条 プレーヤーと審判の位置

(Location of a player and an official)

- 11-1 プレーヤーの位置は、その触れているフロアによって決められる。
プレーヤーが空中にいるときは、最後に触れていたフロアにいるものとみなされる。これは境界線、センターライン、スリーポイントライン、フリースローライン、制限区域を区画するラインやノーチャージセミサークルエリアを区画するラインを含む。
- 11-2 審判の位置も、プレーヤーと同じ方法で決められる。ボールが審判に触れたときは、その審判のいる位置のフロアに触れたものとする。

第 12 条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

(Jump ball and alternating possession)

12-1 ジャンプボールの定義

- 12-1-1 ジャンプボールは各チーム 1 人ずつの**いずれかの**プレーヤーの間に審判がボールをトスすることで行われる。
- 12-1-2 ヘルドボールは、両チームの 1 人あるいはそれ以上のプレーヤーがボールに片手または両手をしっかりとかけて、どちらのプレーヤーも乱暴にしなければそのボールのコントロールを得られないときに宣せられる。

12-2 ジャンプボールの手順

- 12-2-1 両ジャンパーは、センターサークルの自チームのバスケットに近い方の半円の中に両足が入るように立ち、片足はセンターラインの近くに置く。
- 12-2-2 同じチームの 2 人のプレーヤーがサークルのまわりに隣り合わせて位置したときは、相手チームから要望があれば、一方の位置は譲らなければならない。
- 12-2-3 審判は、両プレーヤーの間で、両者がジャンプしても届かない高さまでまっすぐ上にボールをトスする。
- 12-2-4 ボールが最高点に達した後で、少なくともどちらかのジャンパーによって片手または両手でタップされなければならない。
- 12-2-5 どちらのジャンパーも、ボールが正当にタップされる前にそのポジション（位置）を離れてはならない。
- 12-2-6 どちらのジャンパーも、ジャンパー以外のプレーヤーがフロアにボールが触れるまで、ボールをキャッチしてはならないし、2 回までしかタップすることはできない。
- 12-2-7 ボールがどちらのジャンパーにもタップされなかった場合は、ジャンプボールはやり直しになる。
- 12-2-8 ボールがタップされるまで、ジャンパー以外のプレーヤーは体のどの部分もサークルのラインに触れたり、越えたりしてはならない（ライン上のシリンダーを含む）。

12-2-1、12-2-4、12-2-5、12-2-6、12-2-8 に違反することはバイオレーションである。

12-3 ジャンプボールシチュエーション

次のとき、ジャンプボールシチュエーションになる：

- ・ヘルドボールが宣せられたとき。
- ・誰が最後に触れてボールがアウトオブバウンズになったか審判に確証がなかったとき、あるいは審判の意見が一致しなかったとき。
- ・最後のフリースローが成功しなかったときに、両チームのプレーヤーがフリースローのバイオレーションをしたとき（ダブルフリースローバイオレーション）。

- ・ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。
(ただし、以下の場合を除く)
 - －次にフリースローが続く場合。
 - －最後のフリースローの後、そのチームのフロントコートのスローインラインからスローインが続く場合。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていないかボールを与えられる権利がない状態でボールがデッドになったとき。
- ・両チームに対する等しい罰則を相殺したあとで、ファウルによる罰則が残らず、最初のファウルもしくはバイオレーションが発生する前にどちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられる権利がないとき。
- ・第1クォーター以外の全てのクォーターやオーバータイムが始まる時。

12-4 オルタネイティングポゼッションの定義

- 12-4-1 オルタネイティングポゼッションとは、ゲーム中、ジャンプボールシチュエーションになったとき、両チームが交互にスローインをしてボールをライブにするゲーム再開の方法である。
- 12-4-2 オルタネイティングポゼッションのスローインは：
 - ・スローインをするプレーヤーにボールが与えられたときに始まる。
 - ・次のときに終わる：
 - －ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき。
 - －スローインをするチームにバイオレーションが宣せられたとき。
 - －スローインされたライブのボールが、リングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになったとき。

12-5 オルタネイティングポゼッションの手順

- 12-5-1 オルタネイティングポゼッションのスローインは、ジャンプボールシチュエーションになったところに最も近いアウトオブバウンズから行う。**ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。**
- 12-5-2 ジャンプボールのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームが、最初のオルタネイティングポゼッションの権利を得る。
- 12-5-3 それぞれのクォーターやオーバータイムの終了時点で、次のオルタネイティングポゼッションの権利を与えられるチームが、スコアアーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からのスローインを行うことでその次のクォーターやオーバータイムを始める。ただし、フリースローやスローインの罰則が与えられる場合を除く。
- 12-5-4 オルタネイティングポゼッションによって次にスローインの権利を与えられるチームは、オルタネイティングポゼッションアローが相手チームのバスケットを向いていることで示される。オルタネイティングポゼッションアローの向きはオルタネイティングポゼッションのスローインが終わり次第、速やかに変えられる。

- 12-5-5 オルタネイティングポゼッションのスローインの間にそのチームがバイオレーションを宣せられたとき、そのチームはオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。オルタネイティングポゼッションアローの向きは速やかに変えられ、次のジャンプボールシチュエーションのときは、バイオレーションを宣せられたチームの相手チームがオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を得ることが示される。

その後ゲームはバイオレーションを宣せられたチームの相手チームによるスローインを元々のスローインの場所から行うことで再開される。

- 12-5-6 どちらかのチームによるファウルが以下の状況で起きたとき：

- ・第1クォーター以外のクォーターやオーバータイムの開始前、あるいは、
- ・オルタネイティングポゼッションのスローインの間。

上記の状況では、与えられていたオルタネイティングポゼッションルールによるスローインの権利は取り消されない。

第13条 ボールの扱い方

(How the ball is played)

13-1 定義

ゲーム中、ボールは手で扱わなければならない。

プレーヤーは、規則の定める範囲内であれば、どの方向へでもボールをパスしたり、スローしたり、タップしたり、転がしたり、あるいはドリブルしたりすることができる。

13-2 ルール

ボールを持って走ること、故意に足または脚（大腿部も含む）でボールを蹴ったり止めたりすること、ボールをこぶしでたたくことは、バイオレーションである。

ただし、ボールが偶然に足または脚に当たったり触れたりすることは、バイオレーションではない。

13-2 に違反することはバイオレーションである。

第14条 ボールのコントロール

(Control of the ball)

14-1 定義

- 14-1-1 チームコントロール（チームがボールをコントロールしていること）は、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはライブのボールを与えられたときに始まる。

- 14-1-2 チームコントロールは以下のときに継続する：

- ・そのチームのプレーヤーがライブのボールをコントロールしているとき。
- ・そのチームのプレーヤー同士でボールがパスされているとき。

14-1-3 チームコントロールは以下のときに終了する：

- ・相手チームのプレーヤーがボールをコントロールしたとき。
- ・ボールがデッドになったとき。
- ・フィールドゴールがフリースローのショットをしてボールがプレーヤーの手から離れたとき。

第 15 条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー

(Player in the act of shooting)

15-1 定義

15-1-1 フィールドゴールあるいはフリースローの「ショット」とは、プレーヤーが片手または両手でボールを持ち、その後、相手チームのバスケットに向けてボールを投げることをいう。

フィールドゴールの「タップ」とは、プレーヤーが片手または両手で相手チームのバスケットに向けてボールを弾くことをいう。

【補足】片手でも両手でも、空中で一度ボールを掴むタップショットはコントロールとみなす。

フィールドゴールの「ダンク」とは、片手または両手で、ボールを相手チームのバスケットに向けて叩き込むことをいう。

バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の「動きながらのショット」とは、動きながらボールをキャッチしたり、ドリブルを完了したりしてから、（通常は上方へ向かって）続けてショットの動作を行うプレーヤーの行為をいう。

15-1-2 動きながらではないショットの動作（アクトオブシューティング）とは：

- ・プレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときと審判が判断したときに始まる。
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

【補足】「動きながらではないショット」は FIBA Official Basketball Rules では単に"shot"と表現しているが、日本語では「ショット」と訳すことで他の箇所と意味が混同してしまうため、本競技規則では「動きながらではないショット」とする。

15-1-3 バスケットへのドライブでのひと続きの動作あるいはその他の動きながらのショットの動作（アクトオブシューティング）とは：

- ・フィールドゴールでボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、ボールがプレーヤーの片手または両手で止まったときと審判が判断したときに始まる。
- ・ボールがそのプレーヤーの手を離れたとき、あるいは完全に新たなショットの動作（アクトオブシューティング）を行なったときに終わる。

ーティング)を行なったときに終わる。またシューターが空中にいる場合は両足がフロアに着地したときに終わる。

15-1-4 ボールを持ったプレーヤーが競技規則で許された範囲で踏んだ歩数とショットの動作(アクトオブシューティング)との間に関係はない。

15-1-5 ショットの動作(アクトオブシューティング)の最中にプレーヤーが相手プレーヤーによって片腕または両腕をつかまれることで、得点を妨げられることがある。このとき、ボールがプレーヤーの片手または両手から離れることは必須ではない。

15-1-6 ショットの動作(アクトオブシューティング)中のプレーヤーが、ファウルをされた後でボールをパスしたとき、そのプレーヤーはアクトオブシューティング中であるとは見なされなくなる。

第 16 条 得点 : ゴールによる点数

(Goal : When made and its value)

16-1 定義

16-1-1 ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか明らかに通過したときにゴールになる。

16-1-2 ボールの一部が少しでもリングの内側の上面より下にかかっている場合は、そのボールはバスケットの中にあるものとみなされる。

16-2 ルール

16-2-1 ゴールによる得点は、そのバスケットを攻撃しているチームに次のように与えられる。

- ・フリースローによるゴールは 1 点。
- ・ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは 2 点。
- ・スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたゴールは 3 点。
- ・最後のフリースローの場合、ボールがリングに触れた後でバスケットに入る前に、オフenseのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーが正当にそのボールに触れ、その後そのボールがバスケットに入ったときは 2 点が認められる。

16-2-2 誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れてしまったフィールドゴールは、相手チームに 2 点が与えられ、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンの得点として記録される。

16-2-3 故意に自チームのバスケットにボールを入れることはバイオレーションであり、得点は認められない。

16-2-4 ボールが下からバスケットに入り完全に通過したときはバイオレーションになる。

16-2-5 スロインあるいは最後のフリースローの後のリバウンドのときに、ボールをつかんでショットをするためには、最低でもゲームクロックあるいはショットクロックが 0.3 秒以上を表示していなければならない。0.2 秒あるいは 0.1 秒しか表示されていない場合、ショットを成功させるためには、ボールをタップするか直接ダンクして入れるしかなく、その場合でも 0.0 秒が表示されたときにプレーヤーの片手または両手はボールに触れていてはならない。

17-1 定義

17-1-1 スローインとは、アウトオブバウンズにいるプレーヤーによってボールがコート内にパスされることをいう。

17-2 手順

17-2-1 審判は、スローインをするプレーヤーにボールを手渡すか、スローインをする位置にボールを置かなければならない。審判が、スローインをするプレーヤーにボールをトスあるいはバウンスパスをして与えてもよいのは以下の場合である：

- ・審判がスローインをするプレーヤーから、4 m 以内のところにいる。
- ・スローインをするプレーヤーが、審判に指示されたスローインを行うアウトオブバウンズの位置にいる。

17-2-2 プレーヤーは、バイオレーションかファウルが起こったところや、ゲームが中断されたところに最も近いアウトオブバウンズから、ボールをスローインしなければならない。ただし、バックボードの裏側からはスローインをしない。

17-2-3 第 1 クォーター以外の全てのクォーターや全てのオーバータイムを始めるスローインを行う場合は、スコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上から行う。
このとき、スローインをするプレーヤーはセンターラインの延長線上をまたいで立ち、コート上のどこにいるプレーヤーにパスをしてもよい。

17-2-4 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのヘッドコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開するかを選択することができる。

17-2-5 ライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーあるいはボールが与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルを宣せられた場合、ファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからのスローインで再開される。

17-2-6 テクニカルファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。

17-2-7 アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルのあとはルールの中で別途規定がある場合を除き、ゲームはフロントコートのスローインラインからスローインで再開される。

17-2-8 ファイティングの場合は、ゲームは第 39 条に定められており通りに再開される。

17-2-9 ボールがバスケットに入っても得点が認められない場合、ゲームはフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズからスローインで再開される。

17-2-10 フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後のスローインは：

- ・得点されたチームのプレーヤーが、そのバスケットの後ろのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをする。フィールドゴールあるいは最後のフリースローが成功した後であれば、タイムアウトやその他のプレーの中断の後に審判がスローインをするプレーヤーにボールを与えた場合でもこの規定が適用され、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてよい。
- ・スローインをするプレーヤーは、動いて位置を変えてもよいし、エンドライン側のアウトオブバウンズにいる味方のプレーヤーにボールをパスしてもよいが、スローインのボールがコート内に向けて投げられるまでに5秒を超えてはならない。このときの5秒は、そのチームのプレーヤーが最初にエンドラインのアウトオブバウンズでボールを持つかボールを与えられたときから数える。

17-3 ルール

17-3-1 スローインをするプレーヤーは、次のことをしてはならない：

- ・スローインのボールを手離すのに5秒を超えること。
- ・スローインのボールを手に持ったままコートに足を踏み入れること。

【補足】スローインをしようとしたときにコートに足を踏み入れてしまった場合にもこのルールが適用される。

- ・スローインをしたボールがコート内のプレーヤーに触れる前にアウトオブバウンズになること。
- ・スローインをしたボールに他のプレーヤーに触れる前にコート内で触れること。
- ・スローインをしたボールが（コート内のプレーヤーに触れないで）直接バスケットに入ること。
- ・スローインのボールを手離す前に、審判に指示された場所からライン沿いに1mを超えて移動すること。
一度移動してから逆の方向に移動し直しても構わない。また、コートのまわりにゆとりがあれば、ラインから直角に1mの距離を超えて繰り返す遠ざかったり近づいたりしてスローインをしてもよい。

17-3-2 コート内のプレーヤーは、次のことをしてはならない：

- ・スローインされたボールがラインを超えるまで、体の一部を少しでも境界線を超えてコートの外に出すこと。
- ・コートのまわりにゆとりがなく障害物からラインまでの距離が2m未満のとき、スローインをするプレーヤーから1m以内に近づくこと。

17-3-3 第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときに、スローインが行われる場合、審判はスローインのボールを与えるときにイリーガルバウンダリラインクロスングシグナル（プリベンティブシグナル）を使用して警告を与える。

ディフェンスのプレーヤーが：

- ・スローインを妨げるために境界線を越えて体の一部を出した場合。

・障害物からラインまでの距離が 2 m 未満のとき、スローインをするプレーヤーから 1 m 以内に近づいた場合。

これらはバイオレーションであり、テクニカルファウルとする。

17-3 に違反することはバイオレーションである。

17-4 罰則

元のスローインを行う位置のアウトオブバウンズで相手チームにボールが与えられ、スローインでゲームを再開する。

第 18 条 タイムアウト

(Time-out)

18-1 定義

タイムアウトとは、ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチの請求によって認められるゲームの中断のことをいう。

18-2 ルール

18-2-1 それぞれのタイムアウトは、1 分間とする。

18-2-2 タイムアウトは、「タイムアウトが認められる時機」に与えることができる。

18-2-3 「タイムアウトが認められる時機」は、次のときに始まる：

- ・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。

ただし、ファウルまたはバイオレーションのあとは、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームとも請求することができる）。

- ・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームとも請求することができる）。

- ・相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームは請求することができる）。

18-2-4 「タイムアウトが認められる時機」は、スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき、あるいは最初のフリースローでフリースローを行うプレーヤーにボールが与えられたときに終わる。

18-2-5 それぞれのチームに認められるタイムアウトの回数は：

- ・前半（第 1 クォーターと第 2 クォーター）に 2 回。

- ・後半（第 3 クォーターと第 4 クォーター）に 3 回。

ただし、第 4 クォーターで、ゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示しているときには 2 回までしかタイムアウトをとることはできない。

- ・各オーバータイムに 1 回。

18-2-6 使わなかったタイムアウトを、次のハーフまたはオーバータイムに持ち越すことはできない。

18-2-7 両チームのヘッドコーチがタイムアウトを請求したときは、先に請求したチームのタイムアウトとする。ただし、ファウルやバイオレーションが宣せられていない状態で、相手チームがフィールドゴール

で得点したときに認められるタイムアウトは、請求の後先に関係なく得点されたチームのタイムアウトとする。

- 18-2-8 第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているときにフィールドゴールが成功してゲームクロックが止められた場合、得点したチームにタイムアウトは認められない。ただし、審判がゲームを中断させた場合を除く。

【補足】審判がゲームを中断させた場合とは、審判が笛を鳴らしてゲームを止めたときや、得点されたチームにタイムアウトや交代が認められたときを指す。

18-3 手順

- 18-3-1 タイムアウトを請求できるのは、ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチのみである。

ヘッドコーチまたはファーストアシスタントコーチは、スコアラーズテーブルから目視できるように、あるいはスコアラーズテーブルのところへ行き、定められたシグナルを手ではっきりと示して、タイムアウトの請求を伝えなければならない。

- 18-3-2 タイムアウトの請求は、タイマーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。

【補足】国内大会においては審判にタイムアウトを知らせるためのブザーはスコアラーズが鳴らし、そのブザーを鳴らす前であればタイムアウトの請求を取り消すことができる。

- 18-3-3 タイムアウトの始まりと終わり：

- ・タイムアウトは、審判が笛を吹いてタイムアウトのシグナルを示したときに始まる。
- ・タイムアウトは、審判が笛を吹いて両チームをコートに招き入れたときに終わる。

- 18-3-4 タイマーは「タイムアウトが認められる時機」が始まったらできるだけ早くブザーを鳴らし、チームがタイムアウトを請求していることを審判に知らせる。

【補足】国内大会においては審判にタイムアウトを知らせるためのブザーはスコアラーズが鳴らす。タイムアウトを請求したチームが相手チームにフィールドゴールを決められた場合は、タイマーは速やかにゲームクロックを止め、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

- 18-3-5 タイムアウトの間、プレーヤーはコートから離れてチームベンチに座ってもよいし、チームベンチに座ることを許可された者はチームベンチエリアの近くであればコートに入ってもよい。
第2クォーター、第4クォーター、各オーバータイムの前のプレーのインターバル中も同様とする。

- 18-3-6 最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後にタイムアウトの請求があった場合、以下のときにどちらのチームにもタイムアウトが認められる：

- ・最後のフリースローが成功したとき。
- ・最後のフリースローが成功しなかった場合は、あとにスローインが続くとき。
- ・与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。

この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローを行う

たあと、タイムアウトは新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。

・最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたときこの場合、タイムアウトが認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。

・最後のフリースローの後で、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたときこの場合、タイムアウトが認められたあと、スローインとなる。

2個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続けて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。

【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前にタイムアウトが認められる。

第 19 条 交代

(Substitutions)

19-1 定義

交代とは、交代要員がプレーヤーになるための請求によるゲームの中断のことをいう。

19-2 ルール

19-2-1 チームは、「交代が認められる時機」にプレーヤーを交代させることができる。

19-2-2 「交代が認められる時機」は、次のときに始まる：

・ボールがデッドでゲームクロックが止められたとき。

ただし、ファウルまたはバイオレーションの後は、審判がテーブルオフィシャルズに伝達を終えたとき（両チームとも交代することができる）。

・最後のフリースローが成功してボールがデッドになったとき（両チームとも交代することができる）。

・第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示していて相手チームがフィールドゴールで得点したとき（得点されたチームは交代することができる）。

19-2-3 「交代が認められる時機」は、スローインを行うプレーヤーにボールが与えられたとき、あるいは最初のフリースローでフリースローを行うプレーヤーにボールが与えられたときに終わる。

19-2-4 交代が認められたときは、ゲームクロックがいったん動いたあと、次にボールがデッドでゲームクロックが止められたときでなければ、チームベンチに戻った交代要員は再びゲームに出場することはできないし、交代して出場したプレーヤーも再び交代してチームベンチに戻ることはできない。

ただし、次の場合はゲームクロックが動かなくても交代が認められる：

・そのプレーヤーを除くとそのチームが 5 人のプレーヤーを出場させることができない場合。

・誤りの訂正によってフリースローを与えられるプレーヤーが、通常の交代をしてチームベンチに戻っていた場合。

19-2-5 第 4 クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 : 00 あるいはそれ以下を表示していてフィールドゴールが成功してゲームクロックが止められた場合、得点したチームに交代は認められない。

ただし、審判がゲームを止めた場合を除く。

19-2-6 プレーヤーが何らかの手当てや介助を受ける場合、そのチームのコート上のプレーヤーの数が5人未満になってしまう場合を除いて、そのプレーヤーは交代をしなければならない。

【補足】「介助」とは、様子を見ることを含めて自チームのプレーヤーのためにチームベンチエリアを離れることをいう。ゲームの再開を滞らせない範囲で、コート内に入ることなく、自チームのチームベンチエリア付近にて、15秒以内で介助を終えることができる場合、その行為は「介助」に含まない。

19-3 手順

19-3-1 交代を請求できるのは、交代要員自身のみである。ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチではなく、交代要員はスコアラーステーブルへ行き、定められたシグナルを手で示す、あるいは交代席に座ることで、はっきりと交代の申し出を伝えなければならない。このとき交代要員はすぐにプレーをする準備ができていなければならない。

19-3-2 交代の申し出は、タイマーが審判に知らせるためにブザーを鳴らす前であれば取り消すことができる。

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らし、そのブザーを鳴らす前であれば交代の申し出を取り消すことができる。

19-3-3 タイマーは、「交代が認められる時機」が始まったらできるだけ早くブザーを鳴らし、交代の申し出があることを審判に知らせる。

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らす。

19-3-4 交代要員は、審判が笛を鳴らして交代のシグナルおよびコートに招き入れるシグナルをするまでは、境界線（サイドライン）の外にいないなければならない。

19-3-5 交代要員となるプレーヤーは、審判やタイマーに知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。

【補足】国内大会においては審判に交代の申し出があることを知らせるためのブザーはスコアラールが鳴らす、スコアラールにも知らせずに直接チームベンチに戻ることができる。

19-3-6 交代はできる限り速く行わなければならない。

5個のファウルを宣せられたプレーヤーあるいは失格・退場になったプレーヤーの交代は直ちに行わなければならない。（30秒以内）

不必要に交代に時間がかかりすぎると審判が判断した場合、そのチームのタイムアウトとなり記録される。そのチームにタイムアウトが残っていないときは、そのチームのヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B」と記録される。

19-3-7 タイムアウトあるいはハーフタイムを除くプレーのインターバルの間に交代を申し出る場合、交代要員はゲームに加わる前にタイマーに知らせなければならない。

【補足】国内大会においてはスコアラールに知らせなければならない。

19-3-8 次の場合、フリースローシューターであっても交代しなければならない：

・怪我をした場合。

- ・ 5 個のファウルを宣せられた場合。
- ・ 失格・退場になった場合。

これらの場合、そのフリースローはフリースローシューターと交代したプレーヤーが行わなければならない。交代して代わりにフリースローを行ったプレーヤーは、フリースローのあと、ゲームクロックがいったん動いた後でなければ交代してチームベンチに戻ることはできない。

19- 3- 9 最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後に交代の申し出があった場合、以下のときにどちらのチームにも交代が認められる：

- ・最後のフリースローが成功したとき。
- ・最後のフリースローが成功しなかった場合は、あとにスローインが続くとき。
- ・与えられたそれぞれのフリースローの間にファウルが宣せられたとき。

この場合、ルールの中で別途規定がある場合を除き、元々与えられていたフリースローを行ったあと、交代は新しいファウルの罰則が行われる前に認められる。

- ・最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にファウルが宣せられたとき。

この場合、交代が認められたあと、新しいファウルの罰則が行われる。

- ・最後のフリースローのあと、ボールがライブになる前にバイオレーションが宣せられたとき。

この場合、交代が認められたあと、スローインになる。

2 個以上のファウルに対してそれぞれの罰則に定められているフリースローの「セット」やボールのポゼッションが続けて適用される場合は、それぞれの「セット」は個別に扱われる。

【補足】この場合、それぞれの「セット」やスローインの前に交代が認められる。

第 20 条 ゲームの没収

(Game lost by forfeit)

20- 1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる：

- ・ゲーム開始予定時刻から 15 分を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備のととのったプレーヤーが 5 人揃わなかった場合。
- ・ゲームの進行を妨げる行為をした場合。
- ・クルーチーフがすすめたにもかかわらず、なおプレーをすることを拒んだ場合。

20- 2 罰則

20- 2- 1 ゲームは、20 対 0 で相手チームの勝ちとする。負けたチームに勝ち点は与えない。

20- 2- 2 2 ゲーム（ホーム&アウェー）合計得点で競う場合や、2 ゲーム先取（3 ゲーム中）のプレーオフの場合は、第 1 ゲーム、第 2 ゲームあるいは第 3 ゲームのいずれかが没収により負けとなったチームは、そのシリーズあるいはプレーオフ自体も没収により負けとなる。3 ゲーム先取（5 ゲーム中）や 4 ゲーム先取（7 ゲーム中）のプレーオフにはこの規則は適用されない。

- 20-2-3 1つの大会で2回目の没収となったチームは、その大会から失格となり、そのチームがそれまで行ったゲームの結果は無効になる。

第 21 条 ゲームの途中終了

(Game lost by default)

21-1 ルール

ゲーム中、コート上でプレーをすることができるプレーヤーが1人になったチームは、ゲームの途中終了により負けになる。

21-2 罰則

21-2-1 ゲームの途中終了によって勝ったチームがゲームをリードしていた場合は、途中終了時の得点が最終スコアになる。逆に、リードされていたチームが勝った場合は、最終スコアは2-0となり、負けたチームには勝ち点1が与えられる。

21-2-2 2ゲーム（ホーム&アウェー）の合計得点で競う場合は、第1ゲームあるいは第2ゲームを途中終了で負けたチームはそのシリーズ自体も途中終了により敗退になる。

第5章 バイオレーション

(VIOLATIONS)

第22条 バイオレーション

(Violations)

22-1 定義

バイオレーションは、ルールの違反である。

22-2 罰則

ルールの中で別途規定がある場合を除き、バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所から最も近い位置で相手チームにスローインが与えられる。

第23条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

(Player out-of-bounds and ball out-of-bounds)

23-1 定義

23-1-1 プレーヤーがアウトオブバウンズになるのは、そのプレーヤーが境界線または境界線の外のフロアに触れたとき、および境界線または境界線の外のフロアに触れているプレーヤー以外の人や物に触れたときである。

23-1-2 ボールがアウトオブバウンズになるのは、ボールが：

- ・アウトオブバウンズになっているプレーヤーやプレーヤー以外の人に触れたとき。
- ・境界線や境界線の外のフロアに触れたとき、または境界線やその外のフロアに触れている物に触れたとき。
- ・バックボードのサポート部分、バックボードの裏側またはコートの上方に設置された物に触れたとき。

23-2 ルール

23-2-1 ボールがプレーヤー以外の人や物に触れてアウトオブバウンズになったときは、アウトオブバウンズになる前に最後に触れたプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23-2-2 ボールが境界線に触れているプレーヤーまたは境界線の外にいるプレーヤーに触れてアウトオブバウンズになったときは、そのプレーヤーがボールをアウトオブバウンズにしたことになる。

23-2-3 ヘルドボールの間に一方のプレーヤー、あるいは両方のプレーヤーがアウトオブバウンズがバックボードに触れてしまった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第24条 ドリブル

(Dribbling)

24-1 定義

24-1-1 ドリブルとは、ライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールをフロアに投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりする動作である。

24-1-2 ドリブルが始まるのは、コート上でライブのボールをコントロールしたプレーヤーが、ボールをフロアに投げたり叩いたり転がしたり、弾ませたりして、その後、他のプレーヤーが触れないうちに再びそのボールに触れたときである。

ドリブルが終わるのは、ドリブラーの両手が同時にボールに触れるか、片手または両手でボールを支え持ったときである。

ドリブルの間ボールを空中に投げることもできるが、ボールがフロアや他のプレーヤーに触れる前に、ボールを投げたプレーヤーがもう一度自分の手でボールに触れることはできない。ボールが手に触れていない間は、そのプレーヤーの踏むステップの数に制限はない。

24-1-3 コート上でライブのボールをコントロールしているプレーヤーが、誤ってボールのコントロールを失い、再びそのボールをコントロールしたときは、ボールをファンブルしたことになる。

24-1-4 以下の行為はドリブルではない：

- ・連続してフィールドゴールを放つこと。
- ・ドリブルを始めるときや終わるときにボールをファンブルすること。
- ・他のプレーヤーの近くにあるボールをはじき出してコントロールしようとする事。
- ・他のプレーヤーがコントロールしているボールをはじき出すこと。
- ・パスされたボールをはじき落としてそのボールをコントロールしようとする事。
- ・トラベリングにならない範囲で、フロアにボールがつくことなく、片手もしくは両手にそのボールがとどまらないように、手から手にボールをトスして移すこと。
- ・バックボードを狙ってボールを投げ、再びボールをコントロールすること。

24-2 ルール

プレーヤーは、ひと続きのドリブルが終わったあと、新たなドリブルをすることはできない。ただし、以下のことでライブのボールのコントロールをいったん失ったあと、再びボールをコントロールしたときは、新たなドリブルをすることができる：

- ・フィールドゴールを放つ。
- ・相手プレーヤーがボールに触れる。
- ・パスまたはファンブルしたボールが、他のプレーヤーに触れる。

第 25 条 **トラベリング**

(Travelling)

25-1 定義

25-1-1 トラベリングとは、コート上でライブのボールを持ったまま、片足または両足を方向に関係なく、本項に定められた範囲を超えて移動させることである。

25-1-2 ビボットとは、コート上でライブのボールを持ったプレーヤーが、片方の足（ビボットフット）はフロアとの接点を変えずに、もう片方の足で何回でもどの方向にでもステップを踏むことができることである。

25-2 ルール

25-2-1 コート上でライブのボールをキャッチしたプレーヤーのピボットフットの決め方：

- ・フロアに両足で立ったままボールをキャッチしたプレーヤーの場合：
 - －片足を上げた瞬間、もう片方の足がピボットフットになる。
 - －ドリブルを始めるためには、ボールが手から離れる前にピボットフットを上げてはならない。
 - －パスもしくはショットをするためにピボットフットでジャンプすることはできるが、どちらかの足がフロアに着地する前にボールを手から離さなくてはならない。
- ・動きながらまたはドリブルを終えるときにボールをキャッチしたプレーヤーは、ストップしたりパスやショットをしたりするために、2歩までステップを踏むことができる：

【補足】動きながら足がフロアについている状態でボールをコントロールした場合、フロアについている足は0歩目とし、その後2歩までステップを踏むことができる。その場合、1歩目がピボットフットになる。

- －ボールをキャッチした後ドリブルを始めるには、2歩目のステップを踏む前にボールを離さなければならぬ。
- －1歩目のステップは、ボールをコントロールしたあとにフロアについていた片足または両足である。
- －2歩目のステップは、1歩目のステップのあとにフロアについていた反対の足または同時に両足である。
- －プレーヤーの1歩目のステップがほぼ同時に両足でフロアについていたとき、ピボットをする場合はどちらの足でもピボットフットにすることができる。両足でジャンプした場合は、フロアに着地するまでにボールを手から離さなくてはならない。
- －プレーヤーが片足でフロアに着地したときには、その足しかピボットフットにすることができない。
- －プレーヤーは1歩目のステップで踏み切り、両足で同時に着地してもよいが、どちらの足でもピボットすることはできない。片足または両足のいずれかがフロアから離れたときには、足がフロアにつく前にボールを手から離さなくてはならない。
- －両足がフロアから離れた状態から両足を同時にフロアについていたときは、片方の足を離したときにもう片方の足がピボットフットになる。
- －ドリブルを終えたあと、あるいはボールをコントロールしたあとに、連続して同じ片足でフロアに触れたり、連続して両足でフロアに触れたりしてはならない。

25-2-2 プレーヤーがフロアに倒れること、横たわること、座ること：

- ・ボールを持ったままフロアに倒れたり滑ったり、あるいはフロアに横たわったり座ったりしている状態で、ボールをコントロールすることは認められている。
- ・その後ボールを持ったまま転がるか、立ち上がることはバイオレーションである。

第 26 条 3 秒ルール

(3 seconds)

26-1 ルール

- 26-1-1 フロントコート内でライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーは、ゲームクロックが動いている間は、相手チームのバスケットに近い制限区域内に 3 秒以上とどまることはできない。
- 26-1-2 以下のプレーヤーについてはバイオレーションにならない：
- ・制限区域から出ようとしている。
 - ・そのプレーヤーあるいは味方のプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）中で、ボールが手から離れたか離れようとしている。
 - ・3 秒未満の間制限区域内にいたあと、ショットをするためにドリブルをしている。
- 26-1-3 制限区域内にいるプレーヤーは、制限区域の外のフロアに両足をつけなければ、制限区域から出たことにはならない。

第 27 条 近接してガードされたプレーヤー

(Closely guarded player)

27-1 定義

コート上でライブのボールを持っているプレーヤーが、相手チームのプレーヤーに 1 m 以内の距離で、正当な位置で積極的にガードされているとき、近接してガードされていることになる。

27-2 ルール

近接してガードされているプレーヤーは、5 秒以内にパス、ショットあるいはドリブルをしなければならない。

第 28 条 8 秒ルール

(8 seconds)

28-1 ルール

28-1-1 以下の状況において：

- ・プレーヤーがバックコート内でライブのボールをコントロールした。
- ・スローインのとき、スローインされたボールがバックコート内のプレーヤーに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがバックコートでそのボールをコントロールした。

そのチームは、8 秒以内にボールをフロントコートに進めなければならない。

28-1-2 ボールがフロントコートに進められたとは、以下のことをいう：

- ・どのプレーヤーにもコントロールされていないボールが、フロントコートに触れる。
- ・両足が完全にフロントコートに触れているオフENSEのプレーヤーに、ボールが正当に触れる。
- ・体の一部がバックコートに触れているディフェンスのプレーヤーに、ボールが正当に触れる。
- ・ボールをコントロールしているチームのフロントコートに体の一部に触れている審判に、ボールが触れる。

・バックコートからフロントコートヘドリブルをしている間に、ボールとドリブラーの両足が完全にフロントコートに触れる。

28- 1 - 3 以下のようなことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きバックコートでのスローインが与えられた場合、8 秒は継続される：

- ・ボールがアウトオブバウンズになる。
- ・そのチームのプレーヤーが怪我をする。
- ・そのチームにテクニカルファウルが宣せられる。
- ・ジャンプボールシチュエーションになる。
- ・ダブルファウルが宣せられる。
- ・両方のチームに与えられた等しい罰則が相殺される。

第 29 条 24 秒ルール

(24 seconds)

29- 1 ルール

29- 1 - 1 以下の状況において：

- ・コート上でプレーヤーがライブのボールをコントロールするとき。
- ・スローインのときは、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れ、スローインしたチームのプレーヤーがそのボールをコントロールしたとき。

そのチームは 24 秒以内にショットをしなくてはならない。

24 秒以内にショットをしたとみなされるためには、以下の 2 つのことが満たされなければならない：

- ・ショットクロックのブザーが鳴る前に、ボールがプレーヤーの手から離れていること。
- ・ボールがそのプレーヤーの手から離れたあと、リングに触れるかバスケットに入ること。

29- 1 - 2 **24 秒の制限の終了間際にショットがなされ、そのボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った場合：**

- ・ボールがバスケットに入った場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視され得点は認められる。
- ・ボールがリングに触れるがバスケットに入らなかった場合、バイオレーションにはならない。ブザーは無視されゲームは続行される。
- ・ボールがリングに当たらなかった場合、バイオレーションになる。しかし相手チームが速やかかつ明らかにボールをコントロールした場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

バックボードの外枠上部が黄色く点灯するように備えられている場合は、ショットクロックのブザーよりもその点灯を優先する。

ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は**全て適用される**。

【補足】ショットクロックのブザーが鳴った後でも**全て適用される**。

29-2 手順

29-2-1 審判が次の理由でゲームを止めたときは、ショットクロックをリセットする：

- ・ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーションの場合（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）。
- ・ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームを止めた場合。
- ・どちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止めた場合。

これらの場合、ボールのポジションはボールをその前にコントロールしていたチームに与えられる。

そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：

- ・バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- ・フロントコートの場合、ショットクロックは以下のとおりリセットされる：
 - －ゲームが止められたときにショットクロックが 14 秒以上であった場合、ショットクロックはリセットされず、止められたときに残っていた秒数から継続される。
 - －ゲームが止められたときにショットクロックが 13 秒以下であった場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

ただし、ゲームがどちらのチームにも関係のない理由で審判によって止められたとき、ショットクロックをリセットすることが相手チームに不利な状況をつくってしまうと審判が判断した場合は、ショットクロックは止められた時点の秒数から継続される。

29-2-2 審判が、**ボールをコントロールしているチーム**のファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合も含む）でゲームを止め、スローインが相手チームに与えられる度に、ショットクロックはリセットされる。

オルタネイティングポジションにより新たなオフェンスにスローインのボールが与えられる場合も、ショットクロックはリセットされる。

そのチームのスローインが以下の場所で行われる場合：

- ・バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
- ・フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29-2-3 ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近いアウトオブバウンズからスローインで再開される。ショットクロックはリセットされることなく、継続される。

29-2-4 第 4 クォーター、オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートからスローインを与えられることになっているチームに認められたタイムアウトの後で、そのチームのコーチは、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開するか、バックコートのゲームが止められた場所に最も近いアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開するかを選択することができる。

タイムアウトのあと、スローインは以下のとおり行われる：

- ・ボールがアウトオブバウンズになった結果、そのチームのスローインが：
 - －バックコートの場合、ショットクロックは継続される。
 - －フロントコートの場合、ショットクロックが 13 秒以下の場合は継続される。ショットクロックが 14 秒以上の場合は 14 秒にリセットされる。
- ・ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになった場合は含まない）の結果、そのチームのスローインが：
 - －バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - －フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。
- ・ボールを新たにコントロールしたチームがタイムアウトを取り、そのチームのスローインが：
 - －バックコートの場合、ショットクロックは 24 秒にリセットされる。
 - －フロントコートの場合、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29- 2 - 5 アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルに含まれる罰則で、スローインがフロントコートのスローインラインから行われるとき、ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

29- 2 - 6 ボールが相手チームのバスケットのリングに触れたとき、ショットクロックは以下のとおりにリセットされる：

- ・相手チームがボールをコントロールした場合は、24 秒。
- ・ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチームと同じチームがボールをコントロールした場合は、14 秒。

29- 2 - 7 一方のチームがボールをコントロールしているとき、あるいはどちらのチームもボールのコントロールを得ていないときに、ショットクロックのブザーが誤って鳴った場合、ブザーは無視されゲームは続行される。

ただし、ボールをコントロールしていたチームが不利な状況になると審判が判断した場合、ゲームを止め、ショットクロックを訂正し、ボールのポゼッションはそのチームに与えられる。

第 30 条 ボールをバックコートに戻すこと (Ball returned to the backcourt)

30- 1 定義

30- 1 - 1 以下の状況の場合、チームはフロントコートでライブのボールをコントロールしていることになる。

- ・両足がフロントコートに触れたそのチームのプレーヤーが、ボールを持っているかフロントコートでドリブルをしている。あるいは、
- ・そのチームのフロントコートにいるプレーヤー同士で、ボールをパスしている。

30- 1 - 2 以下の場合、ボールはルールに違反してバックコートに戻ったことになる。

フロントコートでライブのボールをコントロールしているチームのプレーヤーが、フロントコートで最後にボールに触れ、次にボールが、

- ・体の一部がバックコートに触れているそのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。あるいは、
 - ・そのチームのバックコートに触れたあと、そのチームのプレーヤーに最初に触れた場合。
- この規定は、スローインを含むそのチームのフロントコートで起こる全ての状況に適用される。ただし、プレーヤーがフロントコートからジャンプし、空中でそのチームが新たにボールをコントロールし、その後ボールとともにバックコートに着地した場合には適用されない。

30-2 ルール

フロントコートでライブのボールをコントロールしているチームは、ルールに違反してバックコートにボールを返してはならない。

30-3 罰則

バックボードの裏側以外の場所で、違反が起こった場所から最も近い位置で相手チームにフロントコートからのスローインが与えられる。

第 31 条 ゴールテンディング、インタフェアレンス (Goaltending and Interference)

31-1 定義

31-1-1 フィールドゴールやフリースローのショットは：

- ・ボールがショットの動作 (アクトオブシューティング) 中のプレーヤーの手から離れたときに始まる。
- ・ボールが以下の状態になったときに終わる：
 - －ボールがバスケットの上から直接入り、バスケットの中にとどまる、あるいはバスケットを完全に通り抜ける。
 - －バスケットに入る可能性がなくなる。
 - －リングに触れる。
 - －フロアに触れる。
 - －デッドになる。

31-2 ルール

31-2-1 フィールドゴールのショットで、ボール全体がリングの高さより上にある間にプレーヤーがボールに触れた場合、以下のいずれかの条件を満たしているときにゴールテンディングになる：

- ・ボールがバスケットに向かって落ち始めている。あるいは、
- ・ボールがバックボードに触れた後。

31-2-2 フリースローのショットで、バスケットに向かってボールがリングに触れる前にプレーヤーがボールに触れるとゴールテンディングになる。

31-2-3 ゴールテンディングの規定は以下の状況になるまで適用される：

- ・ボールがバスケットに入る可能性がなくなる。
- ・ボールがリングに触れる。

31-2-4 以下のときにインタフェアレンスになる：

- ・フィールドゴール、あるいは最後のフリースローのとき、ボールがリングに触れている間に、プレーヤーがバスケットあるいはバックボードに触れる。
- ・あとにフリースローが続く場合、フリースローのボールがバスケットに入る可能性が残っているときに、プレーヤーがボール、バスケット、バックボードのいずれかに触れる。
- ・プレーヤーがバスケットの下から手を入れてそのボールに触れる。
- ・ディフェンスのプレーヤーが、ボールがバスケットの中にある間にそのボールやバスケットに触れ、ボールがバスケットを通過することを妨げる。
- ・プレーヤーがバスケットを揺らしたり掴んだりしたことで、ボールがバスケットに入るのが妨げられた、あるいはバスケットに入ったと審判が判断する。
- ・プレーヤーがバスケットをつかんでボールにプレーをする。

31-2-5 次のいずれかのとき：

- ・審判が：
 - －ショットの動作（**アクトオブシューティング**）中のプレーヤーの手にボールがある間に笛を吹いた。あるいは、
 - －ショットされたボールが空中にある間に笛を吹いた。
- ・クォーター、オーバータイムの終了を知らせるブザーが鳴った。
ボールがリングに触れたあと、バスケットに入る可能性が残っているときは、どのプレーヤーもボールに触れてはならない。
ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する規定は全て適用される。

31-3 罰則

- 31-3-1 オフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、得点は認められない。ルールの中で別途規定がある場合を除き、ボールは相手チームにフリースローラインの延長線上からのスローインとして与えられる。
- 31-3-2 ディフェンスのプレーヤーがバイオレーションをした場合、オフェンスのチームに以下の得点が与えられる：
- ・フリースローの場合は、1点。
 - ・ツーポイントフィールドゴールエリアからボールが放たれた場合は、2点。
 - ・スリーポイントフィールドゴールエリアからボールが放たれた場合は、3点。
- 得点は、そのボールがバスケットに入った場合と同様に取り扱われる。
- 31-3-3 ディフェンスのプレーヤーが、最後のフリースローのときにゴールテンディングのバイオレーションをした場合は、オフェンスのチームに1点が与えられ、そのディフェンスのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。

第 6 章 ファウル (FOULS)

第 32 条 ファウル

(Fouls)

32-1 定義

32-1-1 ファウルとは、規則に対する違反のうち、相手チームのプレーヤーとの不当な体の触れ合いおよびスポーツマンらしくない行為をいう。

32-1-2 1 チームに記録されるファウルの数に制限はない。

その罰則にかかわらず、それぞれのファウルは違反ごとに全てスコアシートに記録され、ルールに従って処置される。

第 33 条 コンタクト (体の触れ合い) : 基本概念

(Contact: General principles)

33-1 シリンダーの概念

シリンダーとはフロア上のプレーヤーが占める架空の円筒内の空間をいう。シリンダーの大きさ、あるいはプレーヤーの両足の間隔はプレーヤーの身長やサイズによって異なる。シリンダーにはプレーヤーの真上の空間が含まれ、ディフェンスのプレーヤーとボールを持っていないオフェンスのプレーヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される：

- ・正面は手のひらの位置まで。
- ・背面は尻の位置まで。
- ・側面は腕と脚の外側の位置まで。

手や腕は、前腕と手がリーガルガーディングポジションの範囲で上がるように、腕を肘の位置で曲げた状態で前に伸ばすことができるが、足や膝の位置を超えてはならない。

オフェンスのプレーヤーが自身のシリンダーの範囲でノーマルバスケットボールプレーを試みているとき、ディフェンスのプレーヤーはボールを持っているオフェンスのプレーヤーのシリンダーの中に入って不当な触れ合いを起こしてはならない。ボールを持っているオフェンスのプレーヤーのシリンダーの境界は以下の通り制限される：

- ・正面は両足、曲げられた膝、腰より上でボールを持っている腕の位置まで。
- ・背面は尻の位置まで。
- ・側面は肘と脚の外側の位置まで。

ボールを持っているオフェンスのプレーヤーには自身のシリンダーの範囲でノーマルバスケットボールプレーを行うための十分な空間が与えられなければならない。ノーマルバスケットボールプレーには、ドリブルの開始、ピボット、ショット、パスが含まれる。

オフェンスのプレーヤーはさらなる空間を確保するために、自身のシリンダーを超えて脚や腕を広げて、ディフェンスのプレーヤーに不当な触れ合いを起こしてはならない。

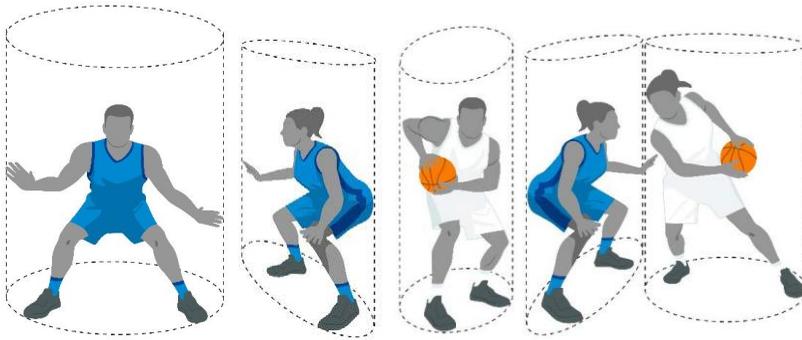


図5 シリンダーの概念

33-2 パーティカリティ（真上の空間の概念）

ゲーム中全てのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーが占めていない位置であれば、コート上のどのような位置でも占めることができる。

この概念は、コート上にプレーヤーが占めた位置の権利およびそのプレーヤーが真上にジャンプする権利も含まれる。

自分のシリンダーから外れた空間で、すでに自分のシリンダーを占めている相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、自分のシリンダーから外れているプレーヤーにその触れ合いの責任がある。

ディフェンスのプレーヤーが、自分のシリンダー内でジャンプしたり手や腕を上げたりして触れ合いが起こっても、そのプレーヤーに触れ合いの責任はなく、罰則が科されることはない。

オフェンスのプレーヤーは、コート上にいるときでもジャンプをして空中にいるときでも、リーガルガーディングポジションを占めているディフェンスのプレーヤーと次のような触れ合いを起こしてはならない：

- ・腕で相手チームのプレーヤーを払いのけたりして、自分に有利な空間をつくること。
- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中やショットをした後に、脚や腕を広げて触れ合いを起こすこと。

33-3 リーガルガーディングポジション

ディフェンスのプレーヤーは以下の2つの条件を満たしたとき、リーガルガーディングポジションを占めたとみなされる：

- ・相手チームのプレーヤーに正対する。
- ・両足をフロアにつける。

リーガルガーディングポジションには真上の空間も含まれるので、真上の空間の内側であればまっすぐ上に手や腕を上げたり真上にジャンプしたりしてもよいが、シリンダーの外に外れてはならない。

33-4 ボールをコントロールしているプレーヤーをガードすること

ボールをコントロールしている（ボールを持っているかドリブルをしている）プレーヤーに対しては、相手の速さと距離にとらわれずにガードをすることができる。

ボールをコントロールしているプレーヤーは、いつでもガードされることを予測し、相手チームのプレーヤーがどれだけ素早く最初のリーガルガーディングポジションを占めたときにも、止まったり方向を変えたりして、体の触れ合いを避ける用意をしていなければならない。

ディフェンスのプレーヤーも、その位置を占める前に体の触れ合いを起こさないように、相手より先にリーガルガーディングポジションを占めなければならない。

先にリーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るドリブラーを妨げてはならない。

審判は、ボールをコントロールしているプレーヤーとそのガードしているプレーヤーとの間に触れ合いが起こったとき、次の原則にしたがってチャージングかブロッキングかを判定する：

- ・ディフェンスのプレーヤーは、ボールをコントロールしている相手チームのプレーヤーに向き、両足をフロアにつけることで最初のリーガルガーディングポジションを占めなければならない。
- ・ディフェンスのプレーヤーは、その場で止まる、真上にジャンプする、相手の動きと平行にあるいは後ろに動くことでリーガルガーディングポジションを維持する。
- ・相手の動きと平行あるいは後ろに動くときに、片足または両足が瞬間的にフロアから離れることは、引き続きリーガルガーディングポジションを維持していることになるが、ボールを持っているプレーヤーに向かって動いたときは、両足をフロアにつけなければならない。
- ・ディフェンスのプレーヤーが先に位置を占めていてそのトルソー（胴体）に触れ合いが起きたときには、ディフェンスのプレーヤーがリーガルガーディングポジションを占めていたとみなされる。
- ・リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。

上記の状況では、ボールを持っているプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-5 ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードすること

ボールをコントロールしていないプレーヤーは、誰でもコート上を自由に動いて、他のプレーヤーが占めていないコート上のどの位置でも占めることができる。

ディフェンスのプレーヤーは、ボールをコントロールしていないプレーヤーをガードするときは相手の速さと距離を十分に考慮して位置を占めなければならない。動いている相手チームのプレーヤーが止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けることができないほど、急にまた近くに位置を占めてはならない。

位置を占めるときは相手の速さによるが、通常の1歩の距離は必要である。

ディフェンスのプレーヤーが、相手の速さと距離の関係を考慮しないで位置を占めて触れ合いが起こったときは、そのディフェンスのプレーヤーに触れ合いの責任がある。

一度リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは、相手チームのプレーヤーをガードするために位置を変えてもよいが、腕を広げたり、肩、腰、脚などを使ったりして脇を通るプレーヤーを妨げてはならない。リーガルガーディングポジションを占めたディフェンスのプレーヤーは怪我を避けるためにシリンダー内で体を回転してもよい。

【補足】リーガルガーディングポジションを占めたプレーヤーであっても、腕を広げたり、肩、腰、脚などを相手チームのプレーヤーの進路上に出したりして、脇を通る相手を妨げてはならない。

33-6 空中にいるプレーヤー

コート上でジャンプをしたプレーヤーには、元の位置に下りる権利がある。

コート上でジャンプをしたプレーヤーには、元の位置と違うところでも、ジャンプをした時点でジャンプをした位置と着地する位置の間に相手チームのプレーヤーが位置を占めていなかった場所に下りる権利がある。

ジャンプをしたプレーヤーが元の位置と違うところに下りた勢いで、すでに近くにリーガルガーディングポジションを占めていた相手チームのプレーヤーと触れ合いを起こしたときは、ジャンプをしたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

相手チームのプレーヤーは、プレーヤーが空中にジャンプをした後からそのジャンプをしたプレーヤーの軌道に入ってはならない。

空中にいるプレーヤーの足元に入って触れ合いを起こすことは、通常はアンスポーツマンライクファウルであり、場合によってはディスクォリファイングファウルになる。

33-7 正当なスクリーン、不当なスクリーン

スクリーンとは、プレーヤーがあらかじめ任意の位置を占めることによって、ボールをコントロールしていない相手チームのプレーヤーが、コート上の望む位置に行くことを遅らせたり妨げたりしようとするプレーヤーのことをいう。

正当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・止まっていて、シリンダー内で、体の触れ合いが起こる。
- ・両足がフロアについていて、体の触れ合いが起こる。

不当なスクリーンとは、スクリーンをかけるプレーヤーが：

- ・動きながらスクリーンをかけて、触れ合いが起こる。
 - ・止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）から十分な距離をおかずスクリーンをかけて、触れ合いが起こる。
 - ・動いている相手チームのプレーヤーに対して、時間と距離を考慮せずに触れ合いが起こる。
- 止まっている相手チームのプレーヤーの視野の中でスクリーンをかけるプレーヤーは、触れ合いを起こ

さない限り相手の近くに位置を占めてよい。

止まっている相手チームのプレーヤーの後ろ（視野の外）からスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が普通に動いても触れ合いが起こらない1歩の距離をおいて位置を占めなければならない。動いている相手チームのプレーヤーにスクリーンをかけるプレーヤーは、相手が止まったり方向を変えたりして触れ合いを避けられるだけの距離をおいて位置を占めなければならない。

（スクリーンをかけようとする相手チームのプレーヤーとの間に）必要とされる距離は通常の1歩から2歩である。

正当なスクリーンをかけられた場合、スクリーンをかけたプレーヤーとのいかなる触れ合いについても、スクリーンをかけられたプレーヤーに触れ合いの責任がある。

33-8 チャージング

チャージングとは、ボールを持っていてもいなくても、無理に進行して相手チームのプレーヤーのトルソー（胴体）に突き当たったり押しつけたりする不当な体の触れ合いのことをいう。

33-9 ブロッキング

ブロッキングとは、相手がボールを持っているかいないかにかかわらず、相手チームのプレーヤーの進行を妨げる不当な体の触れ合いのことをいう。

相手が止まっている、あるいはスクリーンを避けようとしているのに、スクリーンをかけようと動いているプレーヤーが触れ合いを起こしたときは、ブロッキングのファウルになる。

プレーヤーがボールの位置に関係なく、相手チームのプレーヤーに向けて相手の動きに合わせて動くときは、別の理由がない限り、そのために生じた全ての触れ合いの責任はそのプレーヤーにある。

ここでいう「別の理由」とは、スクリーンをされるプレーヤーに責任があるプッシング、チャージング、ホールディングなどをいう。

コート上で位置を占めているとき、腕を広げたり肘を張ったりすることは正当であるが、相手チームのプレーヤーが脇を通り抜けようとするときには、腕や肘を自身のシリンダーの中に収めなくてはならない。腕や肘をよけないで触れ合いが起こったときは、ブロッキングもしくはホールディングになる。

33-10 ノーチャージセミサークルエリア

ノーチャージセミサークルエリアは、バスケット近辺でのチャージングやブロッキングの特別な規則の適用のため、指定されたエリアのことをいう。

ノーチャージセミサークルエリアにペネトレイトしてくるプレーにおいて、空中にいるオフェンスのプレーヤーがノーチャージセミサークルエリアにいるディフェンスのプレーヤーと触れ合いを起こしても、オフェンスのプレーヤーが手、腕、脚、その他の体の部位を不当に使って触れ合いを起こした場合を除き、オフェンスファウルは宣せられない。この規則が適用されるのは以下の全ての条件を満たす場合である：

・オフェンスのプレーヤーが空中でボールをコントロールしていること。

- ・そのオフェンスのプレーヤーがショットあるいはパスをしようとする事。
- ・そのオフェンスのプレーヤーとの間に触れ合いが生じたディフェンスのプレーヤーの片足あるいは両足が、ノーチャージセミサークルエリア内のフロアあるいはノーチャージセミサークルのラインに触れていること。

33-11 手や腕で相手チームのプレーヤーに触れること

プレーヤーが相手チームのプレーヤーに手や腕で触れることがあっても、必ずしもファウルではない。

審判は、プレーヤーが相手チームのプレーヤーに手や腕で触れたり触れ続けたりしていることで、触れ合いを起こしたプレーヤーが有利になっているか否かを判断し、相手チームのプレーヤーの自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げているときには、ファウルの判定を下す。

相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、ディフェンスのプレーヤーが突き出した手や伸ばした腕で、相手に触れ続けて相手の動きを妨げることはファウルである。

相手チームのプレーヤーがボールを持っているかいないかにかかわらず、繰り返し触れたりする行為は、乱暴なプレーにつながる可能性があるためファウルである。

ボールを持っているオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合いはファウルである：

- ・自分が有利になるために、腕や肘でディフェンスのプレーヤーの体を押さえたり（フック）巻きつけるように回したり（ラップ）すること。
- ・ディフェンスのプレーヤーがボールにプレーすることを妨げる、あるいはディフェンスのプレーヤーとの間隔（スペース）を広げようとして、相手を押しつけること（プッシュオフ）。
- ・ドリブルをしているときに、ボールを取ろうとするディフェンスのプレーヤーの動きを前腕や手を使って妨げること。

ボールを持っていないオフェンスのプレーヤーが起こす、以下の触れ合い（プッシュオフ）はファウルである：

- ・ボールを受け取りやすくしようとして、ディフェンスのプレーヤーを押しつけること。
- ・ボールにプレーしようとするディフェンスのプレーヤーを妨げようとして、相手を押しつけること。
- ・自分に有利になるように相手との間隔（スペース）を広げようとして、相手を押しつけること。

33-12 ポストプレー

パーティカリティ（シリンダーの概念）の考え方は、ポストプレーにも適用される。

ポストにいるオフェンスのプレーヤーもそのディフェンスのプレーヤーも、互いに相手の真上の空間（シリンダー）の権利を重んじなければならない。

ポストの位置を占めているオフェンスのプレーヤーあるいはディフェンスのプレーヤーによって、肩や尻で相手チームのプレーヤーを押し出すことや、伸ばした腕、肩、尻、脚、あるいはその他の体の部分を使って相手の自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げることはファウルになる。

33-13 後方からの不当なガード

後方からの不当なガードとは、ディフェンスのプレーヤーが、相手チームのプレーヤーの後ろから起こす不当な体の触れ合いのことをいう。

ボールにプレーしようとしても、後ろから相手と触れ合いを起こしてよいことにはならない。

33-14 ホールディング

ホールディングとは、相手プレーヤーの自由な動き（フリーダムオブムーブメント）を妨げる不当な体の触れ合いのことをいう。この体の触れ合い（押さえること）はどの部分を使ってもホールディングになる。

33-15 プッシング

プッシングとは、相手チームのプレーヤーがボールを持っていてもいなくても、手や体で相手を無理に押しのけたり押して動かそうとしたりする不当な体の触れ合いのことをいう。

33-16 フェイク（ファウルをされたと欺くこと）

フェイクとは、状況を有利にするためにファウルをされたふりをする、またはファウルをされたと判断されるために大げさな演技をすることをいう。

第 34 条 パーソナルファウル

(Personal foul)

34-1 定義

34-1-1 パーソナルファウルとは、ボールのライブ、デッドにかかわらず、相手チームのプレーヤーとの不当な体の触れ合いによるプレーヤーファウルのことをいう。

プレーヤーは、相手を押さえて動きの自由を妨げたり、押したり、叩いたり、突き当たったり、つまずかせることをしてはならない。手（腕）や足（脚）、膝などを伸ばしたり広げたり突き出したり、体を不自然に曲げたりして相手の進行や相手の動きを妨げる触れ合いを、自分のシリンドーの外で起こしてはならない。

また、その他乱暴な触れ合いを起こすこともしてはならない。

34-2 罰則

ファウルをしたプレーヤーに 1 個のパーソナルファウルが記録される。

34-2-1 ショットの動作（**アクトオブシューティング**）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：

- ・ファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズから、ファウルをされたチームのスローインによってゲームを再開する。
- ・ファウルをしたチームがチームファウルのペナルティシチュエーション（チームファウルの罰則が適用される状況）にある場合は、第 41 条が適用される。

- 34-2-2 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされたときは、ファウルをされたプレーヤーに以下のとおりフリースローが与えられる：
- ・そのショットが成功したときは得点が認められ、さらに1本のフリースローが与えられる。
 - ・そのショットがツーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、2本のフリースローが与えられる。
 - ・そのショットがスリーポイントフィールドゴールエリアからのショットで不成功だったときは、3本のフリースローが与えられる。
 - ・ファウルが起きたその直後あるいはほとんど同時に、各クォーターや各オーバータイムの競技時間の終了のブザーまたはショットクロックのブザーが鳴ったときに、ボールがまだショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーの手の中にありその後ショットが成功しても、得点は認められず2本または3本のフリースローが与えられる。

第35条 ダブルファウル

(Double foul)

35-1 定義

- 35-1-1 ダブルファウルとは、両チームの2人のプレーヤーがほとんど同時に、互いにパーソナルファウル、あるいはアンスポーツマンライクファウルやディスクォリアーティングファウルをした場合をいう。
- 35-1-2 2つのファウルがダブルファウルであるとみなすためには、以下の条件が求められる：
- ・両方のファウルが、プレーヤーのファウルであること。
 - ・両方のファウルが、体の触れ合いを伴うファウルであること。
 - ・両方のファウルが、対戦プレーヤー間で起きること。
 - ・両方のファウルがともにパーソナルファウル、もしくはアンスポーツマンライクファウルとディスクォリアーティングファウルのいずれかの組み合わせであること。

【補足】この条件は2つのファウルが他の条件に当てはまるうえで、「パーソナルファウルとパーソナルファウル」「アンスポーツマンライクファウルとアンスポーツマンライクファウル」「ディスクォリアーティングファウルとディスクォリアーティングファウル」「アンスポーツマンライクファウルとディスクォリアーティングファウル」のいずれかの場合にダブルファウルとすることを指す。

35-2 罰則

両プレーヤーにパーソナルファウルが記録される。どちらのチームにもフリースローは与えられず、ゲームは、以下の方法で再開する：

ダブルファウルとほとんど同時に、

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームが、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。

- ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールが与えられることになっていた場合は、そのチームが、ダブルファウルが起こったところに最も近いアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールが与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第 36 条 テクニカルファウル

(TF : Technical foul)

36-1 言動や振る舞いに関する規定

- 36-1-1 ゲームは、両チームのプレーヤー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者、審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー（同席している場合）を含むこれら全ての人たちの完全な協力によって成立するものである。
- 36-1-2 両チームは勝利を得るために全力を尽くさなければならないが、これはスポーツマンシップとフェアプレーの精神に基づいたものでなければならない。
- 36-1-3 競技規則の精神と目的に対して、意図的あるいは繰り返し行われる非協力的な行為は、テクニカルファウルとみなされる。
- 36-1-4 審判は、明らかに意図的ではなくゲームに直接的に影響のない軽微な違反については、テクニカルファウルを科さずに警告を与えることがある。ただし、警告の後もその同じ違反が繰り返し続く場合はその限りではない。
- 36-1-5 ボールがいったんライブになってから、前に起こったこの規則に該当する違反が見つかった場合は、見つかったときにテクニカルファウルがあったものとして処置をする。
この規則に該当する違反があってからそれが見つけられるまでに起こったことは、全て有効である。

36-2 定義

- 36-2-1 テクニカルファウルは、相手チームのプレーヤーとの体の触れ合いのない振る舞いであり以下が該当するが、これらに限るものではない：
 - ・審判からの警告を無視する。
 - ・審判、コミッショナー、テーブルオフィシャルズ、相手チーム、あるいはチームベンチに座ることを許可された者への敬意を欠く振る舞い、異論表現。
 - ・観客に対して無作法に振る舞ったり挑発したりする、あるいは煽動するような言動をとる。
 - ・相手チームのプレーヤーを挑発したり侮辱したりする。
 - ・相手チームのプレーヤーの目の前で手を振ったり、手をかざしたりして視野を妨げる。
 - ・肘を激しく振り回す。
 - ・バスケットを通過したボールに故意に触れる、またはボールが素早くスローインされるのを妨げてゲームの進行を遅らせる。

【補足】審判にボールを返さずにゲームの進行を遅らせるような行為等も上記項目に該当する。

- ・フェイク（ファウルをされたと欺くこと）。
- ・リングをつかんで体重をかける。ただし、ダンクショットのときにやむを得ず瞬間的にリングをつかむことは差し支えない。また自分や他のプレーヤーが怪我をするのを避けようとしたと審判が判断したときは、リングをつかんでもテクニカルファウルとはしない。
- ・最後のフリースローでボールがリングに触れる前にゴールテンディングのバイオレーションをしたときは、オフェンスのチームに1点が与えられ、さらにそのディフェンスのプレーヤーにテクニカルファウルが宣せられる。

36-2-2 チームベンチに座ることを許可された者によるテクニカルファウルは、審判、コミッショナー、テーブルオフィシャルズ、相手チームに対して失礼な態度で接したり、体に触れたりする行為、またゲームの進行や運営に支障をもたらしたりする違反のことをいう。

36-2-3 テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場になる。

36-2-4 ヘッドコーチは以下の場合、失格・退場になる。

- ・ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いによるテクニカルファウル「C」が2個記録された場合。
- ・チームベンチに座ることを許可された者のスポーツマンらしくない振る舞いによって、ヘッドコーチにテクニカルファウル「B」が3個記録された場合、あるいはそれらのテクニカルファウルとヘッドコーチ自身のテクニカルファウル「C」とを合わせて3個のファウルが記録された場合。

36-2-5 プレーヤーもしくはヘッドコーチが、36-2-3あるいは36-2-4に則り失格・退場処分となる場合、テクニカルファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

36-3 罰則

36-3-1 テクニカルファウルが宣せられたときは、次のように記録をする：

- ・プレーヤーの場合は、そのプレーヤーに1個のテクニカルファウルが記録され、チームファウルに数える。
- ・チームベンチに座ることを許可された者の場合は、ヘッドコーチに1個のテクニカルファウルが記録され、チームファウルに数えない。

36-3-2 相手チームに1本のフリースローが与えられ、ゲームは次のように再開される：

- ・フリースローは直ちに行う。フリースローの後、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えられることになっていたチームに、ゲームが止められたときにボールがあった場所から最も近いアウトオブバウンズでスローインが与えられる。
- ・フリースローは、他のファウルによって適用される罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず直ちに行う。テクニカルファウルのフリースローの後には、テクニカルファウルが宣せられたときにボールをコントロールしていたか、ボールが与えら

れることになっていたチームによって、テクニカルファウルの罰則のためにゲームが止められた時点からゲームを再開する。

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功して得点が認められた場合は、エンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・どちらのチームにもボールのコントロールがない場合は、ジャンプボールシチュエーションとなる。
- ・第1クォーターを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

第37条 アンスポーツマンライクファウル

(UF : Unsportsmanlike foul)

37-1 定義

37-1-1 アンスポーツマンライクファウルは、プレーヤーによる体の触れ合いを伴うファウルであり、以下の要素をもとに審判が判断する：

- ・ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められない相手プレーヤーとの触れ合い。
- ・プレーヤーがボールや相手プレーヤーに正当にプレーしようと努力していたとしても、過度に激しい触れ合い（エクセシブハードコンタクト）。
- 【補足】「相手プレーヤーへの正当なプレー」とはボールを持っていないオフェンスのプレーヤーに対するディフェンスなど、正当なバスケットボールのプレーを指す。
- ・オフェンスが進行する中で、その進行を妨げることを目的としたディフェンスのプレーヤーによる必要のない触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
- ・相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーとボール、バスケットの間に、進行しているプレーヤーの相手プレーヤーが全くいない状態で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす不当な触れ合い。これはオフェンスのプレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）に入るまで適用される。
- ・第4クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されている状態でアウトオブバウンズからスローインを行うときに、まだボールが審判あるいはスローインを行うプレーヤーの手にある間に、コート上のディフェンスのプレーヤーが相手プレーヤーに起こす不当な触れ合い。

37-1-2 審判は、プレーヤーの起こしたアクションのみを基準として、ゲームをとおして一貫性を持ってアンスポーツマンライクファウルの判断を行わなければならない。

37-2 罰則

37-2-1 ファウルをしたプレーヤーに、1個のアンスポーツマンライクファウルが記録される。

- 37-2-2 ファウルをされたプレーヤーにフリースローが与えられたあと：
- ・そのチームのフロントコートのスローインラインからのスローインで再開する。
 - ・第1クォーターをはじめる場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。
- フリースローは以下のとおり与えられる：
- ・ショットの動作（**アクトオブシューティング**）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（**アクトオブシューティング**）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに1本のフリースロー。
 - ・ショットの動作（**アクトオブシューティング**）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本または3本のフリースロー。
- 37-2-3 テクニカルファウルを2個あるいはアンスポーツマンライクファウルを2個、もしくはテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを1個ずつ記録されたプレーヤーは失格・退場になる。
- 37-2-4 プレーヤーが 37-2-3 に則り失格・退場になる場合、アンスポーツマンライクファウルによる罰則のみが与えられ、失格・退場による追加の罰則は与えられない。

第38条 ディスクォリファイングファウル (DQ : Disqualifying foul)

38-1 定義

- 38-1-1 ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者によって行われる、特に悪質でスポーツマンシップに反する行為に対するファウルのことをいう。
- 38-1-2 ヘッドコーチにディスクォリファイングファウルが記録された場合は、スコアシートに記入されているファーストアシスタントコーチがヘッドコーチの役目を引き継ぐ。ファーストアシスタントコーチがスコアシートに記入されていない場合は、スコアシートに示されたキャプテン（CAP）がヘッドコーチの役目を引き継ぐ。

38-2 暴力行為

- 38-2-1 ゲーム中に、スポーツマンシップとフェアプレーの精神に反する暴力行為が起きたときは、審判または必要に応じて警備担当者により、暴力行為を速やかにやめさせなければならない。
- 38-2-2 コート上もしくはその付近で、プレーヤーによる暴力行為が発生した場合は、審判は速やかにそれを止めさせる。
- 38-2-3 審判やテーブルオフィシャルズあるいは相手チームに対し、暴行を加えたプレーヤー、交代要員、コーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は、速やかに失格・退場させられる。クルーチーフは、その事象を大会主催者に報告しなければならない。
- 38-2-4 審判が許可をしたときの警備担当者はコートに入る。しかし、観客が明らかな暴力的な意図

をもってコートに侵入する場合は、チームや審判、テーブルオフィシャルズを守るために、警備担当者は速やかにコートに入らなければならない。

38-2-5 コートやコートの周囲、出入口、通路、更衣室（ロッカールーム）などの全てのエリアは、大会主催者の管理下にある。

38-2-6 プレーヤー、チームベンチに座ることを許可された者による用具・器具を破損するおそれのある行為は、絶対に許してはならない。

このような行為があったときには、審判はそのチームのヘッドコーチにそのような行為をやめさせるように警告をする。

その行為が繰り返された場合には、速やかにテクニカルファウルまたはさらにディスクォリファイングファウルを宣さなければならない。

38-3 罰則

38-3-1 ファウルをした当該者に1個のディスクォリファイングファウルが記録される。

38-3-2 規則により失格・退場処分を受けた当該者は、ゲームが終わるまで自チームの更衣室（ロッカールーム）にいるか、コートのある建物から立ち去るかなければならない。

38-3-3 フリースローが以下のとおり与えられる：

- ・体の触れ合いをともなわないディスクォリファイングファウルが宣せられた場合のフリースローシューターは、ヘッドコーチが指定する。

【補足】この場合のフリースローシューターはチームメンバーの中から選ばれる。

- ・体の触れ合いをともなうディスクォリファイングファウルが宣せられた場合は、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。

フリースローの後：

- ・そのチームのフロントコートのスローインラインからのスローインで再開する。
- ・第1クォーターを始める場合は、センターサークルでのジャンプボールになる。

38-3-4 与えられるフリースローの数は以下のとおりである：

- ・体の触れ合いをともなわないファウル：2本のフリースロー。

- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中ではないプレーヤーがファウルをされたとき：2本のフリースロー。

- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが成功したとき：得点が認められ、さらに1本のフリースロー。

- ・ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーがファウルをされ、そのショットが不成功だったとき：2本または3本のフリースロー。

- ・ヘッドコーチが失格退場になるファウル：2本のフリースロー。

- ・ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関

係者が失格退場になるファウル。このファウルはヘッドコーチのテクニカルファウルとして記録される：2本のフリースロー。

さらに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者がチームベンチエリアを離れ、積極的にファイティングに参加した場合：

－ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバーに対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー。

全てのディスクォリファイングファウルはそれぞれの違反者に対して記録される。

－チーム関係者に対する1回のディスクォリファイングファウルごとに：2本のフリースロー。

全てのディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに対して記録される。

相手チームと罰則が等しく相殺されない限り、全ての罰則に含まれるフリースローは行われる。

第39条 ファイティング

(Fighting)

39-1 定義

ファイティングとは、プレーヤー、交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者の間で発生する暴力行為のことをいう。

この規定は、コート上やコートの周囲でファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアから出た交代要員、ヘッドコーチ、アシスタントコーチ、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者に適用される。

39-2 ルール

39-2-1 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、チームベンチエリアを離れた交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者は失格・退場になる。

39-2-2 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチだけは、審判に協力して争いを止めるためであれば、ファイティングが起こったときや起こりそうなときでもチームベンチエリアから出てもよい。この場合は、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチは失格・退場にはならない。

39-2-3 ヘッドコーチやファーストアシスタントコーチがチームベンチエリアから出てコートに入ったのに争いを止めようとしなかったときは、失格・退場になる。

39-3 罰則

39-3-1 チームベンチエリアを離れ失格・退場になった人数にかかわらず、罰則はそのチームのヘッドコーチに1個のテクニカルファウル「B」が記録される。

39-3-2 両チームの者がファイティングの規定によって失格・退場になり、他に適用されるファウルの罰則がない場合は、以下の方法でゲームを再開する。

ファイティングによりゲームクロックが止まったのとほとんど同時に：

- ・フィールドゴールや最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームがエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからスローインをしてゲームを再開する。
- ・一方のチームがボールをコントロールしていた、もしくはボールを与えられることになっていた場合は、そのチームの暴力行為が始まったときにボールがあった場所に最も近い位置からのスローインでゲームを再開する。
- ・どちらのチームもボールをコントロールしていなかったかボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

39-3-3 ファイティングの規定によるディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

39-3-4 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、コート上にいたプレーヤーのファウルに対する罰則は全て有効であり、第42条「特別な処置をする場合」に則り処置される。

39-3-5 ファイティングが起こったときや起こりそうなときに、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバーやチーム関係者の失格退場に対するファウルの罰則は全て有効であり、38-3-4の6項目に則り処置される。

第7章 総則

(GENERAL PROVISIONS)

第40条 プレーヤーの5個のファウル

(5 fouls by a player)

- 40-1 5個のファウルを宣せられたプレーヤーは審判によってそのことを伝えられ、速やかにコートから離れなければならない。そのプレーヤーは30秒以内に交代されなければならない。
- 40-2 すでに5個のファウルを宣せられたプレーヤー（チームメンバー）によるファウルは、プレーをする資格を失ったプレーヤーのファウルとしてヘッドコーチに宣せられ、スコアシートのヘッドコーチ欄には「B」と記入する。

第41条 チームファウル：罰則

(Team fouls : Penalty)

41-1 定義

- 41-1-1 チームファウルに数えるファウルとは、プレーヤーに記録されるパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルのことをいう。1チームに対してクォーターごとに4個のチームファウルが記録された後は、チームファウルのペナルティシチュエーションになる。
- 41-1-2 プレーのインターバル中に起こった全てのチームファウルは、次のクォーターあるいはオーバータイムに起こったものとみなされる。
- 41-1-3 各オーバータイムに起こった全てのチームファウルは、第4クォーターに起こったものとみなされる。

41-2 ルール

- 41-2-1 チームファウルのペナルティシチュエーションにあるチームのプレーヤーが、ショットの動作（**アクトオブシューティング**）中ではない相手チームのプレーヤーにパーソナルファウルをしたときは、罰則としてスローインではなく2本のフリースローが与えられる。このとき、ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
- 41-2-2 ライブのボールをチームコントロールしている、あるいはボールを与えられることになっていたチームのプレーヤーがパーソナルファウルをしたときは、チームファウルの罰則は適用されず、相手チームのスローインになる。

第42条 特別な処置をする場合

(Special situations)

42-1 定義

規則違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられてゲームクロックが止められている間に、新たに別の規則違反（ファウルやバイオレーション）が宣せられた場合は、特別な処置をする。

42-2 手順

- 42-2-1 全てのファウルと罰則は記録される。
- 42-2-2 全てのファウル、バイオレーションは起こった順序で処置される。
- 42-2-3 両チームに記録された全ての等しい罰則やダブルファウルの罰則は、起きた順序に従って相殺される。一度スコアシートに記入され相殺したり取り消したりした罰則は適用されない。
- 42-2-4 テクニカルファウルが宣せられたときは、罰則の順序にとらわれることなく、さらにすでに行われている罰則の途中であっても、それらに関わらず先にテクニカルファウルの罰則の処置を行う。ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたプレーヤー、チーム関係者の失格・退場によりヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられた場合、その罰則は先に適用されない。ファウルやバイオレーションが相殺されない限り、それらの罰則は起こった順に適用される。
- 42-2-5 最後に適用される罰則の一部であるボールのポゼッションの権利のみ適用され、それ以外の罰則にあるボールのポゼッションの権利は無効になる。
- 42-2-6 最初のフリースロー、もしくはスローインによって一度ボールがライブになった後は、それらの罰則はもはや残りの罰則との相殺の対象とはならない。

【補足】相殺した結果、残ったフリースローの 1 本目またはスローインのボールがライブになった後で別のファウルがあったときは、一度ライブになったフリースローやスローインは相殺の対象とならず、スローインは取り消される。

フリースローの場合は、残りのフリースローを終わらせてから別のファウルの処置をする。

- 42-2-7 全ての残りの罰則は、宣せられた順序で処置される。
- 42-2-8 両チームに記録された罰則が等しく、全て相殺された場合は、ゲームは次の方法で再開される。最初の違反とほとんど同時に：
- ・フィールドゴール、あるいは最後のフリースローが成功してどちらかのチームに得点が認められた場合は、得点をされたチームのエンドラインの任意の位置のアウトオブバウンズからのスローインでゲームを再開する。
 - ・一方のチームがボールをコントロールしていたかボールを与えられることになっていた場合は、ボールは最初の違反が起きたところから最も近い位置からのスローインとしてそのチームに与えられる。
 - ・どちらのチームもボールをコントロールしておらずボールを与えられることになっていなかった場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。

第 43 条 フリースロー

(Free throws)

43-1 定義

- 43-1-1 フリースローは、フリースローラインの後ろ、かつ半円の中から妨げられることなく 1 点を得ることができるように、プレーヤーに与えられる機会のことをいう。

43-1-2 1個のファウルに対する罰則として与えられるフリースロー、あるいはフリースローとそれに続くスローインを、フリースローの「セット」という。

43-2 ルール

43-2-1 パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、体の触れ合いをとまなうディスクォリファイングファウルが宣せられたとき、フリースローは次のように与えられる：

- ・ファウルをされたプレーヤーがフリースローシューターになる。
- ・ファウルをされたプレーヤーとの交代が請求されたときは、交代をする前にフリースローを打たなければならない。
- ・ファウルをされたプレーヤーが、怪我、5個のファウルあるいは失格・退場によりゲームを離れなければならない場合は、そのプレーヤーと交代したプレーヤーがフリースローシューターになる。交代できるプレーヤーがいない場合は、自チームのヘッドコーチが指定したプレーヤーがフリースローシューターになる。

43-2-2 テクニカルファウルや体の触れ合いのないディスクォリファイングファウルが宣せられたときは、ファウルをされたチームのヘッドコーチが指定するプレーヤーがフリースローシューターになる。

43-2-3 フリースローシューターは：

- ・フリースローラインの後ろ、かつ半円の中に立つ。
- ・ボールが上からバスケットに入る、あるいはリングに触れるようにするために、どのような方法でフリースローのショットを行ってもよい。
- ・審判からボールを与えられたあと、5秒以内にボールを放たなければならない。
- ・ボールがバスケットに入るかリングに触れるまでは、フリースローラインまたは制限区域内のフロアに触れてはならない。
- ・フリースローをするふりをして途中でわざとやめてはならない。

43-2-4 フリースローのとき、リバウンドの位置にいるプレーヤーは奥行き1mのそれぞれのスペースに交互に位置する権利を有する。（図6参照）

これらのプレーヤーは、フリースローが行われている間、次のことをしてはならない：

- ・自チームに認められていないリバウンドの位置に立つ。
- ・ボールがフリースローシューターの手から離れる前に、制限区域やニュートラルゾーンに入ったりリバウンドの位置を離れたりする。
- ・何らかの言動によってフリースローシューターの邪魔をする。

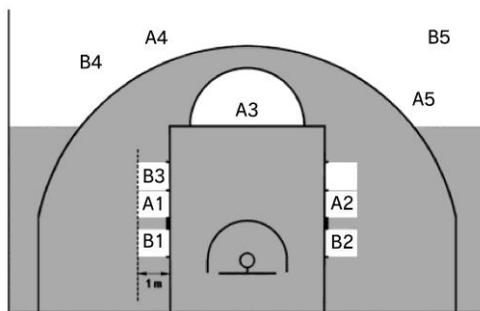


図6 フリースロー時のプレーヤーのポジション

- 43-2-5 フリースローのときにリバウンドの位置を占めないプレーヤーは、フリースローが終わるまでフリースローラインの延長線上より後ろでスリーポイントラインの外側にいなければならない。
- 43-2-6 あとにフリースローの「セット」が続く場合、あるいはフリースローの後スローインで再開することが決められている場合は、フリースローシューター以外のプレーヤーは、フリースローラインの延長線上より後ろでスリーポイントラインの外側にいなければならない。

43-2-3、43-2-4、43-2-5、43-2-6に違反することはバイオレーションである。

43-3 罰則

- 43-3-1 フリースローが成功しても、フリースローシューターのバイオレーションがあったときは、得点は認められない。
あとにフリースローが続く場合、あるいはファウルの罰則によりスローインのボールが与えられることになっていた場合を除き、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。
- 43-3-2 フリースローが成功して、フリースローシューター以外のプレーヤーにバイオレーションがあった場合：
・得点は認められる。
・バイオレーションはなかったものとする。
最後のフリースローの場合は、フリースローシューターの相手チームによりエンドラインの任意の位置からのスローインになる。
- 43-3-3 フリースローが成功せず、バイオレーションがあった場合：
・最後のフリースローで、フリースローシューターあるいはシューター側のチームのプレーヤーによるバイオレーションがあった場合、それに続くポジションが与えられることになっていた場合を除き、ボールは相手チームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。
・フリースローシューターの相手チームのバイオレーションによるものであれば、フリースローシューターにやり直しのフリースローが与えられる。
・最後のフリースローで両チームのバイオレーションであれば、ジャンプボールシチュエーションになる。

44-1 定義

規則の適用を誤っていた場合、審判は次の場合に限りその誤りを訂正することができる：

- ・与えてはいけないフリースローを与えていた場合。
- ・与えるべきフリースローを与えなかった場合。
- ・誤って得点を与えたり、取り消したりしていた場合。
- ・違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合。

44-2 手順（誤りの訂正の手続き）

44-2-1 誤りを訂正するためには、誤りの後にゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、審判、コミッショナー（同席している場合）、テーブルオフィシャルズのいずれかが誤りに気がつかなければならない。

44-2-2 審判は訂正できる誤りに気がついたら、どちらのチームにも不利にならない限り速やかにゲームを止めることができる。

44-2-3 誤りに気がつき審判がゲームを止めるまでの間に、認められた得点、経過した競技時間、宣せられたファウルやその他起こった全てのことは、有効であり取り消されない。

44-2-4 誤りを訂正した後は、ルールの中で別途規定がある場合を除き、誤りを訂正するために審判が止めた時点からゲームを再開する。ボールは、誤りを訂正するためにゲームが止められた時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

44-2-5 訂正できる誤りが認識され、かつ：

- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが交代してチームベンチにいる場合、そのプレーヤーは誤りの訂正のために再びコートに戻らなくてはならない。そのとき交代要員からプレーヤーになる。誤りを訂正したあと、そのプレーヤーは引き続きプレーヤーとしてゲームに出場してもよいし、交代して再び交代要員になってもよい。
- ・誤りの訂正に必要なプレーヤーが、怪我や**介助**、5 個のファウルにより交代していたり、あるいは失格・退場になっていたりした場合は、そのプレーヤーと交代して出場していたプレーヤーを代わりとする。

44-2-6 訂正可能な誤りでも、クルーチーフがスコアシートにサインをした後では訂正をすることはできない。

44-2-7 スコアラーによる得点、ファウルの数、タイムアウトの数などについての記録の間違いや、タイマーによるゲームクロックの操作の誤りによる競技時間の計測の間違い、およびショットクロックオペレーターの操作の誤りによるショットクロックの計測や表示の間違いは、クルーチーフがスコアシートにサインをする前であれば、審判の承認によっていつでも訂正することができる。

44-3 手順（特殊な場合の誤りの訂正）

44-3-1 与えてはいけないフリースローを与えていた場合。

誤って行われたフリースローは取り消され、ゲームは次のように再開される：

- ・ゲームクロックが動き始める前に誤りに気がついた場合は、ボールはフリースローを取り消されたチームに与えられ、フリースローラインの延長線上からのスローインになる。
- ・ゲームクロックが動き始めてから誤りに気がついた場合：
 - －誤りに気がついたときにボールをコントロールしているかボールを与えられることになっているチームが、誤りが起きたときにボールをコントロールしていたチームと同じであった場合。あるいは、
 - －誤りに気がついたときに、どちらのチームもボールをコントロールしていなかった場合。ボールは、誤りが起きたときにボールを与えられることになっていたチームに与えられる。
- ・ゲームクロックが動き始めた後に誤りに気がついてゲームが止められたとき、誤ってフリースローが与えられたチームの相手チームがボールをコントロールしていたかスローインのボールが与えられることになっていた場合は、ジャンプボールシチュエーションになる。
- ・ゲームが止められたときにどちらかのチームに新たに別のファウルの罰則によるフリースローが与えられることになっていた場合は、そのフリースローを行ったあと、誤ったフリースローをしたチームにボールが与えられ、スローインでゲームを再開する。

44-3-2 与えるべきフリースローを与えなかった場合。

- ・誤りに気がついてゲームが止められるまでの間に、ボールのチームコントロールが一度も変わっていなかった場合は、訂正のフリースローを行い、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同じように再開される。
- ・誤ってスローインのボールを与えられたチームと同じチームが得点した場合は、その誤りはなかったものとする。

44-3-3 違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合。

行われたフリースローとともに、もし罰則の一部としてボールのポゼッションがあればそのポゼッションも取り消される。その他の罰則が行われる場合、もしくはゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合を除いて、フリースローラインの延長線上から相手チームにスローインが与えられる。ゲームが再開されてこの誤りの訂正のために止められた場合は、誤りを訂正するためにゲームが止められた場所から再開する。

第 8 章 審判、テーブルオフィシャルズ、 コミッショナー：任務と権限

(OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, COMMISSIONER : DUTIES AND POWERS)

第 45 条 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー

(Officials, table officials and commissioner)

- 45-1 審判は、クルーチーフ 1 人と 1 人または 2 人のアンパイアで構成される。その 2 人または 3 人を、テーブルオフィシャルズとコミッショナー（同席している場合）が、サポートする。
- 45-2 テーブルオフィシャルズは、スコアラー、アシスタントスコアラー、タイマーおよびショットクロックオペレーター各 1 人とする。
- 45-3 コミッショナーは、スコアラーとタイマーの間に座る。
コミッショナーのゲーム中の主な任務は、テーブルオフィシャルズの仕事を監督し、クルーチーフとアンパイアがゲームを円滑に進行できるようにサポートすることである。
- 45-4 審判は、コート上のどちらのチームに対してもあらゆる面で中立であることが求められる。
- 45-5 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナーは、競技規則に則りゲームを行わなければならない、それらを変える権限を持たない。
- 45-6 審判のユニフォームは、審判用のシャツ、黒色の長ズボン、黒色のソックスおよび黒色のシューズとする。
【補足】国内大会においては、
①原則夏季のゲームに限り、JBA 公認の「セカンドユニフォーム上下」の着用を可とする。
②原則都道府県大会ベスト 16 以上の公式大会については、従来の JBA 公認ユニフォームを着用する。
③「セカンドユニフォーム」着用の場合は上下ともセカンドユニフォームとし、審判クルーと同じユニフォームを着用する。
④「セカンドユニフォーム」着用の際のソックスは黒色とする。
ただし、上記①～④について大会主催者の考えにより変更することができる。
- 45-7 審判とテーブルオフィシャルズは、それぞれ服装を統一すること。
【補足】国内の対応においては、テーブルオフィシャルズの服装に限り大会主催者の考えにより決定する。

クルーチーフには、次の任務と権限がある：

- 46-1 ゲーム中に使用される全ての用具・器具を点検し、承認する。
- 46-2 公式のゲームクロック、ショットクロック、ストップウォッチを指定し、テーブルオフィシャルズを確認する。
- 46-3 ホームチームが用意した 2 つの使用済みボールから試合球を選ぶ。どちらも試合球として不適当な場合は、可能な限り質のよいボールを選ぶことができる。
【補足】国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。
- 46-4 他のプレーヤーに怪我をさせる可能性があると思われるものの着用を禁ずる。
- 46-5 第 1 クォーターを始めるためにセンターサークルでジャンプボールを行う。また、それ以外のクォーターやオーバータイムを始めるためにスローインのボールをプレーヤーに与える。
- 46-6 状況に応じてゲームを中断する権限を持つ。
- 46-7 ゲームを没収する権限を持つ。
- 46-8 ゲーム終了後あるいは必要と思われるときにはいつでも、スコアシートを綿密に点検する。
- 46-9 ゲーム終了後にスコアシートを承認しサインをする。クルーチーフがスコアシートを承認しサインをしたときに、審判とゲームの関係が終了する。
審判が判定を下す権限は、ゲーム開始予定時刻の 20 分前にコートに出たときから始まり、審判がゲーム終了の合図を確認したときに終わる。
【補足】20 分前：国内大会においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 46-10 控室でスコアシートにサインをする前に、スコアシートの裏面に以下の項目を記載する：
・没収ゲーム、ディスクォリファイングファウル。
・ゲーム開始予定時刻の 20 分以上前、またはゲーム終了後からスコアシートを承認しサインするまでの間の時間帯に発生した、チームメンバー、ヘッドコーチ、アシスタントコーチやチーム関係者による、スポーツマンらしくない行為の有無。
そのような場合、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、大会主催者宛てに報告しなければならない。
【補足】20 分以上前：国内大会においては大会主催者の考えによって決定する。
- 46-11 審判の意見が一致しないときなど必要なときは、最終的な決定を下す。
そのために、アンパイア、コミッショナー（同席している場合）あるいはテーブルオフィシャルズに意見を求めてもよい。

- 46-12 インスタントリプレーシステム（IRS）が使用されるゲームについては、付録 F を参照すること。
- 46-13 タイマーから第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前を知らされた場合、クルーチーフは笛を吹いてそれを知らせる。また、第 2 クォーター、第 4 クォーターおよびオーバータイムが始まる 30 秒前も同様に、笛を吹いてそれを知らせる。
- 46-14 **競技規則に示されていないあらゆる事項に決定を下す権限を持つ。**

第 47 条 審判：任務と権限

(Officials : Duties and powers)

- 47-1 審判は、スコアラズテーブル、チームベンチ、およびそのラインのすぐ後ろのエリアを含む境界線の内外を問わず、コートの周囲の全ての場所において、規則に従って判定や決定を下す権限を持つ。
- 47-2 規則に対する違反（バイオレーションやファウル）が起こったとき、各クォーターまたはオーバータイムが終了したとき、あるいはその他必要と思われるときにゲームを止める場合は、審判は笛を鳴らす。フィールドゴールやフリースローが成功した後あるいはボールがライブになったときには、審判は笛を鳴らさない。
- 47-3 体の触れ合いやバイオレーションについて判定するとき、審判は次の基本的な原則を考慮して判断しなければならない。
- ・ルールの精神と目的を理解し、公平にゲームを進行させる。
 - ・アドバンテージとディスアドバンテージを見極め、1 ゲームをととして相手のプレーを妨げた体の触れ合いだけにファウルを宣する。触れ合いを起こしたプレーヤーが有利にもならず相手チームのプレーヤーも不利になっていないような偶然的体の触れ合いにファウルを宣して、不必要にゲームを止めることは避けなければならない。
 - ・プレーヤーの能力や態度、ゲームの流れなどに気を配り、1 ゲームをととしてそのゲームにふさわしい判定を示す。
 - ・ゲームをととして、ゲームのコントロール、ゲームの流れを考慮し、参加者それぞれの立場を感じとり、ゲームに何が大切なのかを考えながら判定を示す。
- 47-4 どちらか一方のチームから抗議の申し立てがあった場合は、クルーチーフ（同席していればコミッショナー）は、申し立ての理由を受理した後で、その件について大会主催者まで書面で報告をする。
【補足】国内の対応においては、大会主催者の考えによって決定する。
- 47-5 審判の 1 人が怪我またはその他の理由で審判を続けられなくなり、その後 5 分を経過してもその審判が任務を遂行できない場合は、ゲームを再開する。
怪我をした審判の代わりとなる審判がない場合は、残りの審判だけでゲーム終了まで任務を遂行する。

代わりの審判の起用については、コミッショナーが同席している場合はコミッショナーと協議したあと、残りの審判が決定する。

- 47-6 国際ゲームにおいて、判定をより明確に伝える必要がある場合は、英語を使う。
- 47-7 審判はそれぞれ独自に判定を下す権限を持ち、互いに定められた任務の範囲内で他の審判が下した判定に対しては、取り消したり異議を唱えたりする権限は持たない。
- 47-8 バasketボール競技規則に則った審判の判定や決定は、明確な判定がなされたかどうかにかかわらず抗議申し立てが認められている状況（C-抗議の手続き：参照）を除き、最終的なものであり、異議を唱えたり無視したりすることはできない。

第 48 条 スコアラー、アシスタントスコアラー：任務

(Scorer and assistant scorer : Duties)

- 48-1 **スコアラー**は、スコアシートを用意して次のことを記録する：
 - ・ゲーム開始のときに出場するプレーヤーの氏名、番号、および交代要員全員の氏名、番号のチーム情報。ゲーム開始のときに出場する 5 人のプレーヤー、交代要員あるいは番号が違っているときは、できるだけ早く近くにいる審判に知らせる。
 - ・成功したフィールドゴールとフリースローによる得点の合計。
 - ・各プレーヤーに宣せられたファウル。プレーヤーに 5 個のファウルが宣せられたときは速やかに審判に知らせる。また、ヘッドコーチのファウルを記録し、ヘッドコーチが失格・退場になる場合は速やかに審判に知らせる。同様に、同じプレーヤーに 2 個のテクニカルファウル、2 個のアンスポーツマンライクファウル、あるいは 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルが宣せられて失格・退場になる場合も速やかに審判に知らせる。
 - ・タイムアウト。チームからタイムアウトの請求があったときは、「タイムアウトが認められる時機」に審判に知らせる。また、前後半や各オーバータイムでそのチームにタイムアウトが残っていない場合は、審判を通じてそのチームのコーチに知らせる。
 - ・オルタネイティングポゼッションアローを用いて次のオルタネイティングポゼッションを示す。後半からはチームの攻撃するバスケットが変わるので、スコアラーは前半が終了したときに速やかにオルタネイティングポゼッションアローの向きを変えなければならない。
- 48-2 **アシスタントスコアラー**は、スコアボードを操作しスコアラーとタイマーをサポートする。スコアボードの表示とスコアシートの記録に相違があり、解決することができない場合は、スコアシートを優先させ、それにしたがってスコアボードを訂正する。

48-3 スコアシートの記録に誤りが見つかった場合は、次のように処置をする：

・記録の誤りがゲーム中に見つかった場合、タイマーは、ブザーを鳴らして審判に知らせる前に、次にボールがデッドになるのを待たなければならない。

【補足】国内大会においては、次にボールがデッドになったときにスコアラ―がブザーを鳴らす。

・記録の誤りがゲーム終了の合図が鳴った後クルーチーフがスコアシートにサインをする前に見つかった場合、その誤りを訂正することがゲームの結果に影響するとしても、訂正しなければならない。

・記録の誤りが、クルーチーフがスコアシートにサインをした後に見つかった場合、その誤りを訂正することはできない。クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は、その事実の詳細な報告を大会主催者に提出しなければならない。

第 49 条 タイマー：任務

(Timer : Duties)

49-1 タイマーは、ゲームクロックとストップウォッチを操作し、次の任務を行う：

・競技時間、タイムアウト、プレーのインターバルの時間をはかる。

・各クォーター、各オバータイムの終了時を、ゲームクロックと連動した大きな音のブザーで知らせる。

・ブザーが鳴らなかつたり聞こえなかつたりした場合は、何らかの方法で速やかに審判に知らせる。

・各プレーヤーに宣せられたファウルの数を、両方のヘッドコーチに見えるように、表示器具を上げて示す。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラ―が行う。

・1 チームに各クォーター 4 個目のプレーヤーファウルが宣せられたときは、その後ボールがライブになってから、チームファウルペナルティの表示器具をスコアラ―ズテーブルのそのチームに近い方の端に立てて示す。

【補足】国内大会においてはアシスタントスコアラ―が行う。

・交代の合図をする。

【補足】国内大会においてはスコアラ―が行う。

・ブザーは、ボールがデッドになり再びボールがライブになる前までに鳴らす。タイマーのブザーはゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

【補足】国内大会においてはスコアラ―が行う。スコアラ―のブザーもゲームクロックやゲームを止めるものではなく、ボールをデッドにするものでもない。

49-2 タイマーは、次のように競技時間をはかる：

・次の瞬間にゲームクロックを動かし始める。

－ジャンプボールの場合、正当にジャンパーがボールをタップしたとき。

－最後のフリースローが成功せず、引き続きボールがライブの場合、ボールがコート上のプレーヤーに触れたとき。

－スローインの場合、コート上のプレーヤーがスローインされたボールに正当に触れたとき。

・次の瞬間にゲームクロックを止める。

－各クォーター、各オーバータイムの競技時間が終了し、ゲームクロックが自動で止まらなかったとき。

－ボールがライブで審判が笛を鳴らしたとき。

－タイムアウトを請求していたチームの相手チームがフィールドゴールで得点したとき。

【補足】フィールドゴールが成功したあと、得点されたチームがボールをライブにする前にタイムアウトを請求したときも含まれる。

－第 4 クォーター、各オーバータイムの 2 : 00 あるいはそれ以下を表示している場合、フィールドゴールが成功したとき。

－チームがボールをコントロールしている状態で、ショットクロックのブザーが鳴ったとき。

49- 3 タイマーは、次のようにタイムアウトの時間をはかる：

・審判が笛を鳴らしてタイムアウトのシグナルを示したときにストップウォッチを動かし始める。

・50 秒が経過したときに、ブザーを鳴らして審判に知らせる。

・タイムアウトが終了したときに、ブザーを鳴らす。

【補足】60 秒が経過したとき。

49- 4 タイマーは、次のようにプレーのインターバルの時間をはかる：

・前のクォーター、前のオーバータイムの競技時間が終了したあと、速やかにプレーのインターバルの時間をはかり始める。

【補足】クォーター終了後すぐにフリースローを行う場合は、プレーのインターバルの時間はそのフリースローが終わってからはかり始める。

・第 1 クォーターおよび第 3 クォーターが始まる 3 分前と 1 分 30 秒前に審判に知らせる。

【補足】国内大会ではブザーを鳴らすことを推奨する。

・第 2 クォーター、第 4 クォーター、各オーバータイムが始まる 30 秒前に、ブザーを鳴らす。

・プレーのインターバルが終了したときに速やかにブザーを鳴らし、同時にインターバルの時間の計測を終了する。

【補足】ゲームクロックを速やかに各クォーターの競技時間にセットする。

第 50 条 ショットクロックオペレーター：任務

(Shot clock operator: Duties)

ショットクロックオペレーターは、次のようにショットクロックを操作する：

50- 1 次のとき、ショットクロックを動かし始める、あるいは再開する：

・コート上でどちらかのチームがライブのボールを新たにコントロールしたとき。その後相手チームのプレーヤーがボールに触れても、引き続き同じチームのボールのコントロールが終わらない限り、ショット

クロックは止めないしリセットもしない。

【補足】新たにコントロールしたときは速やかにショットクロックをリセットし、改めて24秒をはかり始める。

・スローインのときは、スローインされたボールがコート上のプレーヤーに正当に触れたとき。

50-2 次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きスローインが与えられるときは、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるがリセットはしない：

・ボールがアウトオブバウンズになったとき。

・ボールをコントロールしているチームのプレーヤーの怪我で審判がゲームを止めたとき。

・ボールをコントロールしているチームにテクニカルファウルが宣せられたとき。

・ジャンプボールシチュエーションになったとき（ただし、ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを除く）。

・ダブルファウルが宣せられたとき。

・両チームに等しい罰則の相殺があったとき。

【補足】特別な処置をする場合の規定やファイティングの規定を適用し、罰則を相殺したり取り消したりしたときを指す。

ファウルやバイオレーションの結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートでスローインが与えられ、ショットクロックに14秒以上表示されている場合、残り時間がはっきりと表示されている状態でショットクロックは止めるが、リセットはしない。

50-3 次のとき、ショットクロックを止めて24秒にリセットし、秒数を表示しない：

・ボールが正当にバスケットに入ったとき。

・ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ相手チームがそのボールをコントロールしたとき。

・次のことが起こった結果、チームのバックコートからスローインが与えられるとき。

－ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）。

－ジャンプボールシチュエーションで、それまでボールをコントロールしていないチームにボールが与えられる。

－ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。

－どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。

【補足】ゲームクロックが動いているときに、ショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。

・フリースローを行うとき。

- 50-4 次のとき、ショットクロックははっきりと表示されている状態で 14 秒にリセットする：
- ・次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていたチームに引き続きフロントコートからのスローインが与えられ、ショットクロックが表示している残りの秒数が 13 秒以下であるとき：
 - －ファウルやバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合は除く）。
 - －ボールをコントロールしていないチームに原因がありゲームが中断する。
 - －どちらのチームにも関係のない理由でゲームが中断する。ただし、相手チームが著しく不利になる場合を除く。
- 【補足】ゲームクロックが動いているときにショットクロックが誤ってリセットされてしまった場合も含む。審判が相手チームにとって著しく不利になると判断した場合は、ショットクロックはリセットしない。
- ・次のことが起こった結果、それまでボールをコントロールしていなかったチームにフロントコートからのスローインが与えられるとき。
 - －パーソナルファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになる場合を含む）。
 - －ジャンプボールシチュエーション。
 - ・アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルの結果、フロントコートのスローインラインからスローインが与えられるとき。
 - ・ショットやパスのボールあるいは最後のフリースローのボールが不成功でリングに触れたあと、それまでボールをコントロールしていたチームが再びボールのコントロールを得るとき（ボールがリングとバックボードの間に挟まったときを含む）。
 - ・第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているときに、バックコートのアウトオブバウンズからスローインが与えられたチームにタイムアウトが認められ、そのチームのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからゲームを再開することを決め、ショットクロックが表示している残りの秒数が 14 秒以上であるとき。
- 50-5 ボールがデッドでゲームクロックが止められ、そのとき各クォーターやオーバータイムの残りが 14 秒未満で、なおかつどちらかのチームにボールのコントロールが新たに始まる時、ショットクロックの表示装置の電源を切る。
- ショットクロックのブザーは、チームがボールをコントロールしているときを除いて、ゲームクロックやゲームを止めるものではないし、ボールをデッドにするものでもない。

- A 1 図に示してあるシグナルだけが公式である。
- A 2 スコアアーズテーブルにレポートするときには、声を使ってコミュニケーションをとることを強く勧める。
(国際ゲームでは英語を用いる)
- A 3 テーブルオフィシャルズがこれらのシグナルによく慣れていることが大切である。

図7 審判のシグナル

ゲームクロックシグナル

ゲームクロックを止める



手のひらを開く

ファウルでゲームクロックを止める



片手のこぶしを握る

ゲームクロックを動かす



手を振り下ろす

得点

1点



1本指で手首から振り動かす

2点



2本指で手首から振り動かす

3点



3本指で腕を伸ばす
片腕：ショットを放ったとき
両腕：成功したとき

交代とタイムアウト

交代



前腕を交差

招き入れる



手のひらを開いて、自分に向けて動かす

タイムアウト



Tの形を人差し指とで示す

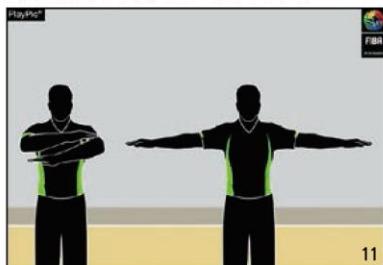
メテアタイムアウト



握りこぶしして腕を広げる

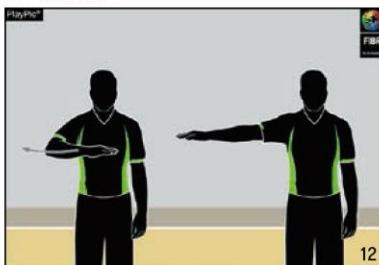
情報の伝達

スコアのキャンセル、プレーのキャンセル



胸の前で両腕を交差させる動作を1回

ビジブルカウント



手のひらを動かしてカウントする

コミュニケーション



片方の親指を立てて示す (サムアップ)

ショットクロックのリセット



人差し指を伸ばして手を回す

プレーやアウトオブバウンズの方向



腕はサイドラインと平行にプレーの方向を指す

ヘルドボール/ジャンプボールシチュエーション



両手の親指を立てて (サムアップ) から、オルタネイティングポジションアローの示す方向を指す

バイオレーション

トラベリング



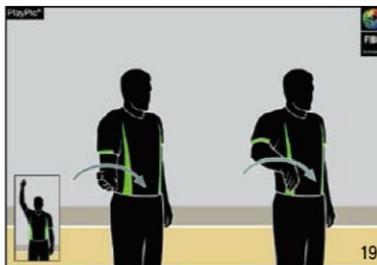
両こぶしを回す

イリーガルドリブル
(ダブルドリブル)



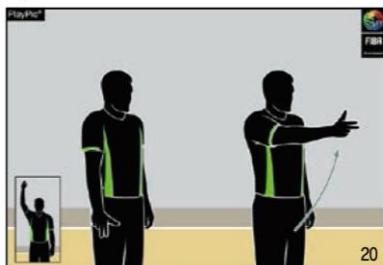
手のひらで軽くたたく

イリーガルドリブル (キャリングザボール)



手のひらを半回転する

3秒



3本指を見せて腕を伸ばす

5秒



5本指を見せる

8秒



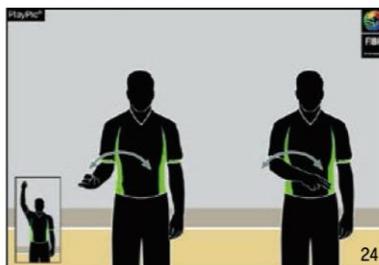
8本指を見せる

24秒



指で肩に触れる

ボールをバックコートに返すこと
(バックコートバイオレーション)



体の前で腕を振る

わざとボールを蹴ったり、
止めたりする



足を指さす

プレイヤーの番号

00番と0番



両手で0を示す

右手で0を示す

1番-5番



右手で1から5を示す

6番-10番



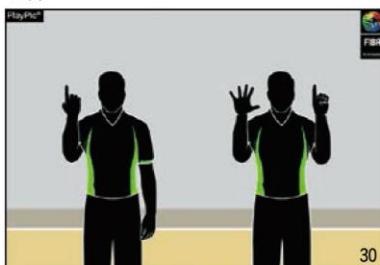
右手で5、左手で1から5を示す

11番-15番



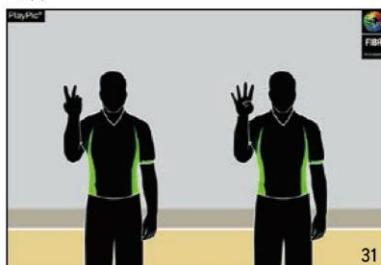
右手を握って10、左手で1から5を示す

16番



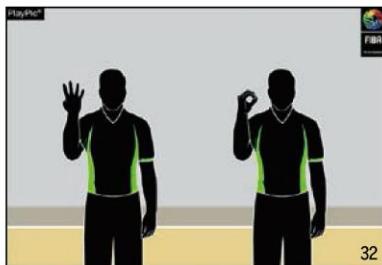
はじめに10の位のために手の甲側を見せて1を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて6を示す

24番



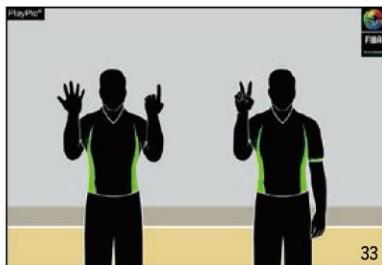
はじめに10の位のために手の甲側を見せて2を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて4を示す

40番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて4を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて0を示す

62番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて6を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて2を示す

78番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて7を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて8を示す

99番



はじめに10の位のために手の甲側を見せて9を示し、続いて1の位のために手のひら側を見せて9を示す

ファウルの種類

ホールディング



手首を握って下げる

ブロッキング (ディフェンス)、イリーガルスクリリーン (オフェンス)



両手を腰に

プッシングまたはボールをコントロールしていないチャージング



押すまねをする

ハンドチェックング



手のひらを見せている腕を握り、前に動かす

イリーガルユースオブハ
ンズ



手首をたたく

ボールをコントロールし
ているチャージング



握りこぶしで手のひらを
たたく

手に対するイリーガルな
コンタクト



手のひらでもう一方の前
腕をたたく

フッキング



腕を後ろに動かす

過度な肘の振り回し



肘を後ろに振る

頭をたたく



頭に触れるまねをする

ボールをコントロールし
ているチームのファウル



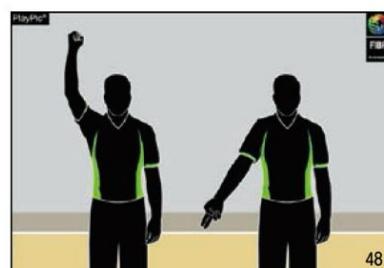
攻撃しているチームのバ
スケットへ握りこぶしを
突き出す

ショットの動作（アクトオブシューティング）中の
プレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フリースローの
数を示す

ショットの動作（アクトオブシューティング）中
ではないプレーヤーへのファウル



こぶしを握った片腕を示したあと、フロアを指し示す

特別なファウル

ダブルファウル



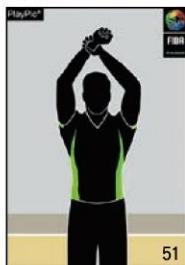
こぶしを握った両腕を振る

テクニカルファウル



両手でTを示す

アンスポーツマンライク
ファウル



手首を握って頭上上げる

ディスクオリファイング
ファウル



両手の握りこぶしを上げる

フェイクファウル



前腕を2度上げる

スローイン時のイリーガルバ
ウンダライニングロツシング
(プリベンティブシグナル)



境界線と平行に腕を振る
(第4クォーターやオー
バータイムの残り2:00)

IRSレビュー



手を水平に伸ばして人差
し指を回す

ファウルの罰則の処置—テーブルへのレポート

フリースローのないファ
ウルのあと



サイドラインと平行に指
し示す

ボールをコントロールし
ているチームによるファ
ウルのあと



サイドラインと平行に握
りこぶしで指し示す

1本のフリースロー



1本指をあげる

2本のフリースロー



2本指をあげる

3本のフリースロー



3本指をあげる

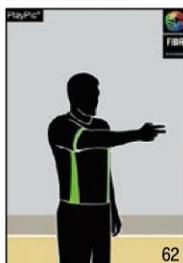
フリースローの処置 - アクティブオフィシャル (リード)

1本のフリースロー



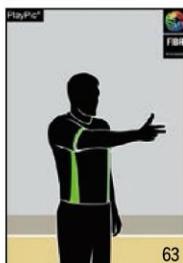
1本指を水平に

2本のフリースロー



2本指を水平に

3本のフリースロー



3本指を水平に

フリースローの処置 - パッシブオフィシャル (トレイルやセンター)

1本のフリースロー



人差し指

2本のフリースロー



両手の指をそろえる

3本のフリースロー



両手の3本の指を広げる

図8 スコアシート



OFFICIAL SCORESHEET

チーム A : Team A		チーム B : Team B	
大会名 Competition		日付 Date	時間 Time
クルーチーフ Crew Chief		クルーチーフ Crew Chief	
Game No.		場所 Place	1st アンパイア Umpire 1
			2nd アンパイア Umpire 2
チーム A Team A タイムアウト Timeout クォーター Quarter ① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> クォーター Quarter ③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> オーバータイム Overtimes		チームファウル Team Fouls ① <input type="text"/> ② <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/>	
No. License No. 選手氏名 Players 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 コーチ Coach A.コーチ A. Coach		No. Player No. ファウル Fouls 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 コーチ Coach A.コーチ A. Coach	
チーム B Team B タイムアウト Timeout クォーター Quarter ① <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ② <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> クォーター Quarter ③ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> ④ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> オーバータイム Overtimes		チームファウル Team Fouls ① <input type="text"/> ② <input type="text"/> ③ <input type="text"/> ④ <input type="text"/>	
No. License No. 選手氏名 Players 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 コーチ Coach A.コーチ A. Coach		No. Player No. ファウル Fouls 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 コーチ Coach A.コーチ A. Coach	
スコアラー Scorer A.スコアラー A. Scorer タイマー Timer 試合終了時間 S.C. Operator		クルーチーフ Crew Chief 1st アンパイア Umpire 1 2nd アンパイア Umpire 2	
最終スコア Final Score A <input type="text"/> B <input type="text"/>		勝者チーム Name of Winning Team 試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	

B - スコアシート

(THE SCORESHEET)

- B 1 図8に示されているスコアシートは（公財）日本バスケットボール協会の承認を得たものである。
- B 2 スコアシートは、それぞれ色の異なる4枚の用紙（1枚のオリジナルと3枚のコピー）からなっている。オリジナルは白色で（公財）日本バスケットボール協会用である。第1のコピーは青色で大会主催者用、第2のコピーはピンク色で勝ちチーム用、最後の（第3の）コピーは黄色で負けチーム用である。

注：1. スコアラーは、異なる2色のペンを使用し、1色（赤色）は第1クォーターおよび第3クォーター用に、もう1色（青色または黒色）は第2クォーターおよび第4クォーター用にする。オーバータイムは、青色または黒色のペンを使用する（第2クォーターおよび第4クォーターと同色）。

【補足】ゲーム開始前およびゲーム終了後に記入する各項目およびスコアシートの最上段の各項目は、全て青色または黒色で記入する。

2. スコアシートは電子入力で作成することもできる。

- B 3 スコアラーは、ゲーム開始予定時刻の遅くとも40分前までに、次の項目を記入したスコアシートを用意する：

【補足】国内大会においては、ゲームに出場することのできるチームのメンバーリストの提出時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。

- B 3-1 スコアシート上部のスペースに両チームのチーム名を記入する。
チームAはホームチームとするが、大会や中立地域での開催の場合は、プログラムで先に記載されているチームをチームA、相手チームをチームBとする。

- B 3-2 次の事項も記入する：

- ・大会名
- ・ゲームナンバー
- ・年月日、場所、開始時刻
- ・クルーチーフとアンパイアの氏名

【補足】国内大会においては、事前に記載することが望ましい。ただし国籍の記載は不要とする。

図9 スコアシート上部

チームA : Team A	東西電機	チームB : Team B	南北産業				
大会名 Competition	第9回全日本総合 バスケットボール選手権大会	日付 Date	2019/1/8	時間 Time	14:15	クルーチーフ Crew Chief	氏名
Game No.	101	場所 Place	国立代々木第二体育館	1st アンパイア Umpire 1	氏名	2nd アンパイア Umpire 2	氏名

B 3-3 チームAはスコアシートの上の枠を、チームBは下の枠を使用する。

B 3-3-1 1列目に、スコアラーは、プレーヤーとヘッドコーチとファーストアシスタントコーチのライセンスナンバー（最後の3桁）を記入する。トーナメントでは、ライセンスナンバーはそのチームが最初に行うゲームのみ記される。

【補足】国内大会においては、大会主催者の考えによりライセンスナンバー（最後の3桁）記載の有無、またトーナメントにおけるそのチームの2試合目以降の記載について変更することができる。

B 3-3-2 2列目には、ヘッドコーチあるいはその他チーム代表者により提出されたプレーヤーリストを使い、各プレーヤーの氏名をユニフォームの番号順に記入する。キャプテンには、氏名のすぐ横に（CAP）と記載する。

B 3-3-3 チームに18人未満のプレーヤーしかない場合は、最後に記載されたプレーヤーの下の行の氏名、背番号、プレーヤーインの空白に線を引く。プレーヤーが17人未満の場合は、ファウルの欄に達するところまでは水平の横線を引き、そこから斜めに下まで斜線を引く。

【補足】国内大会においては、ゲームに登録できるチームメンバーの人数は大会主催者の考えにより変更することができる。

図 10 スコアシートのチーム（ゲーム開始前）

No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
					1	2	3	4	5
1	6:0:8	氏名 1	5						
2	0:0:6	氏名 2	8						
3	7:8:8	氏名 3	9						
4	7:7:2	氏名 4	12						
5	9:8:8	氏名 5	18						
6	5:3:1	氏名 6 (CAP)	22						
7	5:7:7	氏名 7	24						
8	7:6:3	氏名 8	25						
9	7:6:7	氏名 9	33						
10	3:7:5	氏名 10	42						
11	2:7:0	氏名 11	88						
12	0:6:8	氏名 12	91						
13									
14									
15									
16									
17									
18									
コーチ Coach		2:3:8 氏名 13	Mayer, F						
A.コーチ A. Coach		9:8:2 氏名 14							

B 3-4 各チームの下段のコーチの欄とアシスタントコーチの欄に、それぞれヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチの氏名を記入する。

【補足】国際ゲームにおいては、各プレーヤー、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチの氏名は大文字・ブロック体で姓・名の順で記入する。（例 MAYER, F.）

- B 3-5 スコアシートの下段に、スコアラー、アシスタントスコアラー、タイマー、ショットクロックオペレーターの氏名を記入する。

【補足】国内大会においてはゲーム前の氏名の記入は省略し、ゲーム後のサインのみ行う。

- B 4 ゲーム開始予定時刻の遅くとも 10 分前までに、ヘッドコーチは次のことを行う：

- B 4-1 記入されたチームメンバーの氏名・番号を確認する。

- B 4-2 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチの氏名を確認する。ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチがいないときは、キャプテンがプレーヤー兼ヘッドコーチとしてコーチの役割を果たし、氏名の後に (CAP) と記載される。

コーチ Coach	氏名 6 (CAP)			
A. コーチ A. Coach				

- B 4-3 ゲームの最初に出場する 5 人のプレーヤーの、Player in 欄に小さい×印を記入する。

【補足】キャプテンがゲームの最初に出場しない場合は、コート上でキャプテンの役目をするプレーヤーの番号をスコアラーに伝える。

- B 4-4 スコアシートにサインをする。

スコアシートの記載事項の確認とサインは、チーム A のヘッドコーチが先に行う。

【補足】国内大会においては、チームメンバーリストを確認・同意する時間は、大会主催者の考えにより変更することができる。

- B 5 スコアラーは、ゲーム開始時に、ゲームに最初に出場する両チームの 5 人のプレーヤーを確認したうち Player in 欄の×印を○で囲む。

【補足】この○は赤色で記入する。

- B 6 交代要員がゲームに出場したときは、Player in 欄に×印を記入するが○では囲まない。

B 7 タイムアウト

- B 7-1 認められたタイムアウトは、そのチームのタイムアウトの枠に、タイムアウトが認められたときの各クォーターまたは、オーバータイムの経過時間（分）を数字で記入する。

- B 7-2 各ハーフ、各オーバータイムに使用しなかった枠には 2 本の横線を引く。第 4 クォーターでゲームクロックが残り 2 : 00 を表示する前に、チームに後半の最初のタイムアウトが認められなかったときは、そのチームの後半の最初の枠（後半の左端の枠）に 2 本の横線を引く。

【補足】例えば、「残り 3 分 12 秒」のときには「7」、「残り 0 分 45 秒」のときには「10」と記入する。それぞれの数字は、各クォーターで使用している色で記入する。すなわち、第 1 クォーターと第 3 クォーターは赤色、第 2 クォーターと第 4 クォーターおよび各オーバータイムは青色または黒色で記入する。

図 11 スコアシートのチーム（ゲーム終了後）

チーム A Team A		チームファウル Team fouls							
タイムアウト Time-outs		クォーター Quarter							
7		①	X X X X X						
9	10	③	X X X X X						
		②	X X X X X						
		④	X X X X X						
		オーバータイム Overtimes							
No.	Licence no.	選手氏名 Players	No.	Player in	ファウル Fouls				
1		氏名 1	5	(X) P ₂	1	2	3	4	5
2		氏名 2	8	(X) P	P ₂				
3		氏名 3	9	(X) P ₂	U ₂	P	P		
4		氏名 4	12	X	T ₁	U ₂	GD		
5		氏名 5	18	(X) P	U ₁				
6		氏名 6 (CAP)	22	(X) P ₁					
7		氏名 7	24						
8		氏名 8	25	X	P ₁	P ₂			
9		氏名 9	33	X	T ₁	P ₂	T ₁	GD	
10		氏名 10	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂ GD
11		氏名 11	88	X	P ₂	D ₂			
12		氏名 12	99						
13		氏名 13	91						
14		氏名 14	92						
15		氏名 15	93						
16		氏名 16	96						
17		氏名 17	97						
18									
コーチ Coach:			氏名 18	Mayer, F	C ₁	B ₁			
A.コーチ A. Coach:									

B 8 ファウル

B 8 - 1 プレーヤーのファウルには、パーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのファウルがあり、その該当するプレーヤーに記入する。

【補足】それぞれのファウルの枠に左から順に記入する。

B 8 - 2 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のファウルには、テクニカルとディスクォリファイングがあり、そのチームのヘッドコーチに対して記入される。さらに、スコアシートに氏名が記入された人によるファイティングが起きたときのディスクォリファイングファウルは、これらの人に記入される。

【補足】それぞれヘッドコーチの枠に左から順に記録する。ただし、プレーのインターバル中のチームメンバーのファウルについては、それぞれのチームメンバー（プレーヤー、交代要員）のファウルの枠に記入する。

B 8 - 3 ファウルは、次のように記入する。

B 8 - 3 - 1 パーソナルファウルは「P」と記入する。

B 8 - 3 - 2 プレーヤーのテクニカルファウルは「T」と記入する。

2個目のテクニカルファウルが記録されてそのプレーヤーが失格・退場となった場合は、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。

【補足】そのテクニカルファウルがそのプレーヤーの5個目のファウルだった場合は、最後の枠の隣（欄外）に「GD」を記入する。

- B 8 - 3 - 3 ヘッドコーチ自身のスポーツマンらしくない振る舞いに対して宣せられるテクニカルファウルは「C」と記入する。同様の 2 個目のテクニカルファウルは「C」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 4 それ以外の理由でヘッドコーチに記録されるテクニカルファウルは「B」と記入する。3 個目のテクニカルファウル（そのうちの 1 個は「C」でも可）は「B」または「C」と記入し、最後の枠の隣（欄外）に「GD」を記入する。
【補足】ヘッドコーチに記録されるテクニカルファウル、ディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。
- B 8 - 3 - 5 アンスポーツマンライクファウルは「U」と記入する。
2 個目のアンスポーツマンライクファウルが記録された場合は、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 6 すでにアンスポーツマンライクファウルを記録されたプレーヤーがテクニカルファウルを宣せられた場合、またはすでにテクニカルファウルを記録されたプレーヤーがアンスポーツマンライクファウルを宣せられた場合も同様に、「U」もしくは「T」を記入し、すぐ隣の枠に「GD」を記入する。
- B 8 - 3 - 7 ディスクォリファイングファウルは「D」と記入する。
- B 8 - 3 - 8 フリースローが与えられるファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろにそれぞれのフリースローの数（1、2、3）を小さくつける。
- B 8 - 3 - 9 両チームに科される罰則の重さが等しくて第 42 条「特別な処置をする場合」に従って罰則の適用が相殺され、それぞれのフリースローが与えられなくなったファウルは、P、T、C、B、U、D の後ろに小さい c をつける。
- B 8 - 3 - 10 ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことを含む、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、ヘッドコーチのテクニカルファウル「B₂」として記入する。
- B 8 - 3 - 11 ファイティングが起きたときに失格・退場を宣せられたヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーは、「D₂」または「D」と記入し、残りの全ての枠に「F」と記入する。
- B 8 - 3 - 12 **ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者のディスクォリファイングファウルの例：**

ヘッドコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	D ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			

ファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14	D		

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

1			氏名 1	5	⊗	D			
---	--	--	------	---	---	---	--	--	--

そして

コーチ Coach			氏名 13			B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14					

すでに 5 個のファウルを宣せられていたチームメンバーに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

8			氏名 8	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
---	--	--	------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

そして

コーチ Coach			氏名 13			B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14					

チーム関係者に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13			B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14					

B 8 - 3 - 13 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者の、ファイティングが起きたときにチームベンチエリアを離れたことによるディスクォリファイングファウルの例：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B₂」または「D₂」が宣せられる。

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13			D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14					

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13			B ₂		
A.コーチ A.Coach			氏名 14			D	F	F

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの両者が失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach			氏名 13			D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach			氏名 14			D	F	F

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

交代要員のファウルが 4 個より少ない場合は、「D」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

3			氏名 3	9	⊗	P ₂	P ₂	D	F	F
---	--	--	------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂					
A.コーチ A.Coach			氏名 14						

そのファウルがその交代要員の 5 個目のファウルだった場合は、「D」を記入し、最後の枠の隣（欄外）に「F」を記入する：

2			氏名 2	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
---	--	--	------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂					
A.コーチ A.Coach			氏名 14						

5 個のファウルを宣せられた**チームメンバー**に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

5 個のファウルを宣せられたチームメンバーはファウルの枠がないので、その場合は最後の枠の隣（欄外）に「D」を記入し、続けて「F」を記入する：

8			氏名 8	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	DF
---	--	--	------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

そして

コーチ Coach			氏名 13	B ₂					
A.コーチ A.Coach			氏名 14						

チーム関係者のディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach			氏名 13	B ₂	(B)				
A.コーチ A.Coach			氏名 14						

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ、(B)と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の 3 個のテクニカルファウルには数えない。

B 8 - 3 - 14 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられた**チームメンバー**、**チーム関係者**の、**ファイティングに積極的に関与したことによるディスクォリファイングファウルの例**：

チームベンチから離れて失格・退場となった人数にかかわらず、ヘッドコーチに 1 個のテクニカルファウル「B₂」または「D₂」が宣せられる。

ヘッドコーチが暴力行為に積極的に関与した場合、ヘッドコーチに 1 個のディスクォリファイングファウル「D₂」のみが宣せられる。

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

ヘッドコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach	氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach	氏名 14			

ファーストアシスタントコーチだけが失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach	氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach	氏名 14	D ₂	F	F

ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの両者が失格・退場を宣せられた場合：

コーチ Coach	氏名 13	D ₂	F	F
A.コーチ A.Coach	氏名 14	D ₂	F	F

交代要員に宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する：

交代要員のファウルが4個より少ない場合は、「D₂」を記入し、残りの全ての枠に「F」を記入する：

1	氏名 1	5	⊗	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
---	------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

そして

コーチ Coach	氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach	氏名 14			

そのファウルがその交代要員の5個目のファウルだった場合は、「D₂」を記入し、最後の枠の隣（欄外）に「F」を記入する：

2	氏名 2	8	⊗	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂ F
---	------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	------------------

そして

コーチ Coach	氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach	氏名 14			

5個のファウルを宣せられたチームメンバーに宣せられたディスクォリファイングファウルは、次のように記入する

5個のファウルを宣せられたチームメンバーはファウルの枠がないので、その場合は最後の枠の隣（欄外）に「D₂」を記入し、続けて「F」を記入する：

8	氏名 8	25	×	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂ D ₂ F
---	------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---------------------------------

そして

コーチ Coach	氏名 13	B ₂		
A.コーチ A.Coach	氏名 14			

チーム関係者のディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach		氏名 13	B ₂	(B ₂)	
A.コーチ A.Coach		氏名 14			

チーム関係者 2 人のディスクォリファイングファウルはヘッドコーチに宣せられ、次のように記入する：

コーチ Coach		氏名 13	B ₂	(B ₂)	(B ₂)
A.コーチ A.Coach		氏名 14			

チーム関係者の失格・退場はヘッドコーチに宣せられ、(B₂)と記入されるが、ヘッドコーチ自身の失格・退場の 3 個のテクニカルファウルには数えない。

注：第 39 条「ファイティング」によるテクニカルファウルやディスクォリファイングファウルは、チームファウルに数えない。

- B 8 -4 第 2 クォーターとゲームの終わりに、すでに使用した枠と未使用の枠の間に太線を引く。
ゲームの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に太く横線を引く。
【補足】この横線は青色または黒色で記入する。

B 9 チームファウル

- B 9 - 1 各クォーターに 1 から 4 までの数字が書かれた 4 つの枠（チーム名の下でプレーヤーの氏名の上）がある。
- B 9 - 2 プレーヤーがパーソナル、テクニカル、アンスポーツマンライク、ディスクォリファイングのいずれかのファウルを宣せられたときは、1 から 4 までの枠に順番に大きい×印を記入する。
【補足】プレーのインターバル中に宣せられたチームメンバーのファウルはチームファウルに数え、次のクォーターに起こったものとして記録される。4 つの枠が埋められた後は、第 41 条「チームファウル：罰則」に従って罰則が適用される。
- B 9 - 3 各クォーターの終わりに、ファウルの欄で使用しなかった枠に 2 本の横線を引く。

B 10 ランニングスコア

- B 10 - 1 スコアラーは、両チームのそのときどきの合計得点（ランニングスコア）を記録する。
- B 10 - 2 スコアシートには、ランニングスコア用に大きな 4 列の欄がある。
- B 10 - 3 各欄はさらに 4 列からできている。左側の 2 列はチーム A に、右側の 2 列はチーム B に使用する。中央の 2 列は得点合計の数字で、各チーム 160 点まで記録できる。

スコアラーは：

- まず、フィールドゴールが成功したときは斜線（右利きは /、もしくは、左利きは \）を、フリースローが成功したときは塗りつぶした丸印（●）を、そのときどきのそのチームの該当する得点合計の欄に記入していく
- 次に、得点合計（ / または \ または ● ）の隣の欄に得点したプレーヤーの番号を記入する

B 11 ランニングスコア：そのほかの記入事項と注意点

- B 11- 1 フィールドゴールで 3 点が認められたときは、得点したプレーヤーの番号を○で囲む。
- B 11- 2 誤って自チームのバスケットへ得点したフィールドゴールは、相手チームのそのときコート上にいるキャプテンが得点したものと記入する。
- B 11- 3 ボールがバスケットに入らなくても得点が認められたときは（第 31 条ゴールテンディング、インタフエアレンス）、そのショットをしたプレーヤーの得点として記入する。
- B 11- 4 各クォーターやオーバータイムの終わりに、それぞれのチームの最後の得点を太い○で囲み、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を一本引く。
- B 11- 5 各クォーターやオーバータイムが始まってからは、前のクォーターに続いて記録を継続する。
- B 11- 6 ゲーム中、スコアボードの得点とスコアシートのランニングスコアは常に照合しなければならない。もしも相違がありスコアシートが正しいときは、速やかにスコアボードを訂正させる。スコアシートに不審な箇所があったり、一方のチームから得点、ファウルやタイムアウトの数などについての疑義の申し出があったりしたときは、ボールがデッドでゲームクロックが止められ次第、速やかにクルーチーフに知らせなければならない。
- B 11- 7 審判、テーブルオフィシャルズは、得点、ファウルの数、タイムアウトの数に関するスコアシートの記録の修正を行うことが規則で認められている。クルーチーフはその修正を確認しサインをする。修正内容が長くなる場合は、スコアシート裏面に記述する。

B 12 ランニングスコア：最終手続き

- B 12- 1 各クォーター、最後のオーバータイムが終わったとき、両チームのそのクォーターと全てのオーバータイムの得点をスコアシートの下段の「スコア」の欄に記入する。
【補足】得点は各クォーターで使用したペンで記入する。また、オーバータイムが何回行われても、オーバータイムの得点は 1 行に合計して記入する。
- B 12- 2 ゲーム終了後、速やかに終了時刻を記入する。
- B 12- 3 ゲームが終わったときは、最後の得点と得点したプレーヤーの番号のすぐ下に太く横線を 2 本引く。各チームで使用しなかったその列のランニングスコアの欄に、左上から右下に向かって斜線を引く。
- B 12- 4 ゲームが終わったときは、両チームの最終得点合計を「最終スコア」の欄に記入し、勝ったチームのチーム名を「勝者チーム」の欄に記入する。
- B 12- 5 テーブルオフィシャルズは全員スコアシートの氏名の欄にサインをする。
- B 12- 6 アンパイアがサインをしたあと、クルーチーフが最後にスコアシートを点検・承認しサインをする。この行為をもって、そのゲームに対する審判、テーブルオフィシャルズの管理権限と関係が終了する。

図 12 ランニングスコア

ランニングスコア				RUNNING SCORE			
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

図 13 スコアシートの下部

得点合計記入例：オーバータイムが行われなかった場合

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	7	B	11
	第2クォーター Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter 4	A	19	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	/	B	/
最終スコア Final Score	A	53	—	54	B
勝者チーム Name of Winning Team	南北産業				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:05				

得点合計記入例：オーバータイムが行われた場合

スコア Score	第1クォーター Quarter 1	A	7	B	11
	第2クォーター Quarter 2	A	14	B	18
	第3クォーター Quarter 3	A	13	B	19
	第4クォーター Quarter 4	A	20	B	6
	オーバータイム Overtimes	A	8	B	12
最終スコア Final Score	A	62	—	66	B
勝者チーム Name of Winning Team	南北産業				
試合終了時間 Game ended at (hh:mm)	16:25				

テーブルオフィシャルズと審判のサイン

スコアラールー Scorer	氏名	_____
A.スコアラールー A. Scorer	氏名	_____
タイマー Timer	氏名	_____
ショットクロックオペレーター S.C.Operator	氏名	_____
クルーチーフ Crew Chief	氏名	_____
1st アンパイア Umpire 1	氏名	_____
2nd アンパイア Umpire 2	氏名	_____

【補足】本項を国内大会において採用しない。ただし、各種条件を満たし適切に抗議の対応を実施できる場合は、JBA の承認により採用する事ができる。

- C 1 チームは、以下の点について不利益を受けた場合は抗議を申し立てることができる。
- a) 審判によって訂正されなかったスコア、ゲームクロックの管理、ショットクロックの操作での誤り。
 - b) ゲームの没収、中止、延期、再開もしくはプレーをしないことについての決定。
 - c) 適用される出場資格に対する違反。
- C 2 抗議が受理されるためには、以下の手順に従わなければならない：
- a) ゲーム終了後 15 分以内に、そのチームのキャプテンは、そのチームがゲーム結果に対して抗議を行うことをクルーチーフに知らせ、スコアシートの「Captain's signature in case of protest」欄にサインをしなければならない。
 - b) ゲーム終了後 1 時間以内に、そのチームは抗議の理由を文書にてクルーチーフに提出しなければならない。
 - c) 1 件の抗議に対し保証金として 1,500 スイスフランを添えなければならない。抗議が棄却された場合はそれを支払わなければならない。
- C 3 クルーチーフあるいはコミッショナー（同席している場合）は抗議の理由を受け取ったあと、抗議につながった事象を FIBA の代表者（大会主催者）もしくは裁定機関（裁定委員会等）に文書で提出しなければならない。
- C 4 裁定機関は必要な手続き上の要求を行い、ゲーム終了後 24 時間以内に速やかにその抗議に関する決定を下す。裁定機関はあらゆる確かな証拠に基づいて、一部あるいはフルゲームの再試合の実施を含め、適切な決定を下すことができる。裁定機関は、抗議の対象となった誤りに限らず、ゲームの結果が確実に変わるという明らかなで決定的な証拠が存在しない限りゲームの結果を変える決定はできない。
- C 5 裁定機関の決定は現場での決定とみなされ、その後の再審査や抗議は受け付けない。例外として、出場資格に関する決定は規定に則り抗議することができる。
- C 6 FIBA の大会や別途定めのないその他の大会での特別な規定：
- a) トーナメント形式の大会では、全ての抗議の管轄機関はテクニカルコミッティー（技術委員会）とする（FIBA Internal Regulations, Book 2 参照）。
【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。
 - b) ホーム&アウェーの大会では、出場資格に関する抗議の裁定機関は FIBA Disciplinary

Panel (FIBA 懲罰委員会) とする。その他の抗議に関する裁定機関は FIBA とし、競技規則の遂行と解釈に関する専門知識を有する 1 名以上が担当する (FIBA Internal Regulations, Book 2 参照)。

【補足】国内大会においては、大会主催者が設置した機関とする。

D-チームの順位決定方法

(CLASSIFICATION OF TEAMS)

【補足】以下、本項を国内大会において採用するか否かについては、大会主催者の考えにより変更・決定することができる。

D 1 手順

D 1-1 チームの順位は勝敗記録によって決定されなければならない。各ゲームに勝ったチームに勝ち点 2、各ゲームに負けたチームに勝ち点 1 (ゲームの途中終了を含む)、各ゲームの没収によって負けたチームに勝ち点 0 が与えられる。

D 1-2 この手順は、総当たり方式の大会に適用される。

D 1-3 グループ内で、全ゲームの勝敗記録が 2 チーム以上で同じ場合、その 2 チーム以上のチーム間での対戦成績によって順位を決定する。2 チーム以上のチーム間での勝敗記録が同じ場合、次の順序で更なる基準が適用される：

- ・当該チームの対戦での得失点差の大きい方。
- ・当該チームの対戦での得点数の大きい方。
- ・グループ内の全ゲームでの得失点差の大きい方。
- ・グループ内の全ゲームでの得点数の大きい方。

これらの基準によっても順位が決定できない場合は、グループ内のゲームがまだ残っていれば勝敗記録が同じチームは同順位とし、グループでのゲームが全て終了した後も複数のチームの順位が同じであれば、抽選によって最終順位を決定する。

D 1-4 これらの基準の各段階で順位を決定していき、順位決定されていない当該チーム間の対戦成績で D 1-3 の手順を初めから繰り返す。

D 2 例

D 2-1 例 1

A vs. B 100 - 55 B vs. C 100 - 95
 A vs. C 90 - 85 B vs. D 80 - 75
 A vs. D 75 - 80 C vs. D 60 - 55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	2	1	5	265:220	+45
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:215	-5

従って、1 位 A (B に勝利しているため) 3 位 C (D に勝利しているため)
 2 位 B 4 位 D

D 2 - 2

例 2

A vs. B 100 - 55 B vs. C 100 - 85
 A vs. C 90 - 85 B vs. D 75 - 80
 A vs. D 120 - 75 C vs. D 65 - 55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	3	0	6	310:215	+95
B	3	1	2	4	230:265	-35
C	3	1	2	4	235:245	-10
D	3	1	2	4	210:260	-50

従って、1位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

従って、2位 B、 3位 C (Dに勝利しているため)、 4位 D

D 2 - 3

例 3

A vs. B 85 - 90 B vs. C 100 - 95
 A vs. C 55 - 100 B vs. D 75 - 85
 A vs. D 75 - 120 C vs. D 65 - 55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

従って、4位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

従って、1位 C、 2位 D、 3位 B

D 2 - 4

例 4

A vs. B 85 - 90 B vs. C 100 - 90
 A vs. C 55 - 100 B vs. D 75 - 85
 A vs. D 75 - 120 C vs. D 65 - 55

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

従って、4位 A

B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

従って、1位 B、 2位 C、 3位 D

D 2-5

例 5

A vs. B	100 - 55	B vs. F	110 - 90
A vs. C	85 - 90	C vs. D	55 - 60
A vs. D	120 - 75	C vs. E	90 - 75
A vs. E	80 - 100	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	70 - 45
B vs. C	100 - 95	D vs. F	65 - 60
B vs. D	80 - 75	E vs. F	75 - 80
B vs. E	75 - 80		

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

従って、5位 E、 6位 F

A、B、C、D間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

従って、1位 A (Bに勝利しているため) 3位 D (Cに勝利しているため)
2位 B 4位 C

D 2-6

例 6

A vs. B	71 - 65	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 - 86	C vs. D	95 - 100
A vs. D	77 - 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	80 - 86	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 - 87	D vs. F	65 - 60
B vs. D	80 - 75	E vs. F	80 - 75
B vs. E	75 - 76		

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4
C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

従って、6位 F

A、B、C、D、E間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

従って、1位 C、 2位 A

B、D、E間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

従って、3位 B、 4位 E、 5位 D

D 2 - 7

例 7

A vs. B	73 - 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 - 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 - 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 - 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 - 80	D vs. E	65 - 67
B vs. C	88 - 87	D vs. F	80 - 75
B vs. D	80 - 79	E vs. F	80 - 75
B vs. E	79 - 80		

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

従って、6位 F

A、B、C、D、E 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1
C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

従って、1位 C、5位 A

B、D、E 間でのゲームの順位決定：

チーム	試合数	勝ち数	負け数	勝ち点	得失点	得失点差
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

従って、2位 B、3位 D (E に勝利しているため) 4位 E

D 3 没収

D 3 - 1 正当な理由なく、予定されたゲームに現れなかったり、ゲームの終了前にコートから立ち去ったりしたチームは没収による負けとなり、勝ち点は 0 ポイントになる。

D 3 - 2 チームが 2 回目の没収となった場合には、このチームの対戦結果は全て無効になる。

D 3 - 3 チームがグループ内で行われた対戦で 2 回目の没収となり、各グループの上位チームが次のラウンドに進む場合は、一方のグループ最下位チームの対戦成績は全て無効になる。

例

グループ A のチーム 4A は 2 回目の没収となったため、全てのゲームは無効になる。

最終順位：

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	4	0	8	チーム 1B	6	0	12
チーム 2A	2	2	6	チーム 2B	4	2	10
チーム 3A	0	4	4	チーム 3B	1	5	7
チーム 4A				チーム 4B	1	5	7

チーム 3B とチーム 4B の対戦成績

3B vs. 4B 88 - 71

4B vs. 3B 76 - 75

従って：3位 3B 4位 4B

改定されたグループ B の最終順位：

グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1B	4	0	8
チーム 2B	2	2	6
チーム 3B	0	4	4

D 3 - 4 チームがグループ内で行われた対戦で 2 回目の没収となり、グループの最終順位を決定する際には、全てのグループが全て同じ試合数にしなければならず、グループ最下位チームの対戦成績は全て無効になる。

例

グループ B のチーム 6B は 2 回目の没収となったため、全てのゲームは無効になる。

最終順位：

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ B	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	10	0	20	チーム 1B	8	0	16
チーム 2A	8	2	18	チーム 2B	6	2	14
チーム 3A	6	4	16	チーム 3B	4	4	12
チーム 4A	4	6	14	チーム 4B	2	6	10
チーム 5A	2	8	12	チーム 5B	0	8	8
チーム 6A	0	10	10	チーム 6B			

グループ C	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ D	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1C	10	0	20	チーム 1D	9	1	19
チーム 2C	8	2	18	チーム 2D	9	1	19
チーム 3C	5	5	15	チーム 3D	6	4	16
チーム 4C	5	5	15	チーム 4D	4	6	14
チーム 5C	2	8	12	チーム 5D	1	9	11
チーム 6C	0	10	10	チーム 6D	1	9	11

チーム 5D とチーム 6D の対戦成績：

5D vs. 6D 83 - 81
6D vs. 5D 92 - 91

従って：5 位 5D 6 位 6D

改定されたグループ A、C、D の最終順位：

グループ A	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ C	勝ち数	負け数	勝ち点	グループ D	勝ち数	負け数	勝ち点
チーム 1A	8	0	16	チーム 1C	8	0	16	チーム 1D	7	1	15
チーム 2A	6	2	14	チーム 2C	6	2	14	チーム 2D	7	1	15
チーム 3A	4	4	12	チーム 3C	3	5	11	チーム 3D	4	4	12
チーム 4A	2	6	10	チーム 4C	3	5	11	チーム 4D	2	6	10
チーム 5A	0	8	8	チーム 5C	0	8	8	チーム 5D	0	8	8

注：

各グループ同じ順位のチームを比較してランキングを行う場合、その当該チームを 1 つのグループとする。次の順序で基準が適用される。

- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの勝敗記録の優れた方。
- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの得失点差の大きい方。
- ・改定されたグループ最終順位内の全ゲームでの得点数の大きい方。
- ・これらの基準によっても順位が決定できない場合は、抽選によって最終順位を決定する。

改定されたグループ最終順位で 2 位になったチームの例

グループ X	勝ち数	負け数	得失点	勝ち点	得失点差
チーム 2D	7	1	628:521	15	
チーム 2B	6	2	551:488	14	+63
チーム 2A	6	2	531:506	14	+25
チーム 2C	6	2	525:500	14	+25

従って、

- 1 位 チーム 2D 勝敗記録が最も優れているため
- 2 位 チーム 2B 得失点差がチーム 2A、2C を上回っているため
- 3 位 チーム 2A 得失点はチーム 2C と同じだが、総得点を上回っているため
- 4 位 チーム 2C 得失点はチーム 2A と同じだが、総得点が下回っているため

D 4 ホーム&アウェーゲーム（総得点）

- D 4-1 2ゲームのホーム&アウェー合計得点シリーズ（総得点）の大会形式では、2ゲームは80分間の1ゲームであるとみなされる。
- D 4-2 第1戦の終了時に得点が同点の場合、オーバータイムは行われない。
- D 4-3 両ゲームの総得点が同点の場合、第2戦は同点ではなくなるまで5分のオーバータイムを必要な回数行う。
- D 4-4 シリーズの勝者は：
- ・両ゲームに勝ったチーム。
 - ・両チームが1ゲームずつ勝った場合、第2戦終了時に集計された得点がより大きかったチーム。

D 5 例

D 5-1 例 1

A vs B 80-75

B vs A 72-73

チーム A がシリーズの勝者（両ゲームの勝者）

D 5-2 例 2

A vs B 80-75

B vs A 73-72

チーム A がシリーズの勝者（総得点 A152-B148）

D 5-3 例 3

A vs B 80-80

B vs A 92-85

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A165-B172）。第1戦のオーバータイムは行わない。

D 5-4 例 4

A vs B 80-85

B vs A 75-75

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A155-B160）。第2戦のオーバータイムは行わない。

D 5-5 例 5

A vs B 83-81

B vs A 79-77

総得点 A160-B160。第2戦のオーバータイム後：

B vs A 95-88

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A171-B176）。

D 5-6 例 6

A vs B 76-76

B vs A 84-84

総得点 A160-B160。第2戦のオーバータイム後：

B vs A 94-91

チーム B がシリーズの勝者（総得点 A167-B170）。

E-メディアタイムアウト

(MEDIA TIME-OUTS)

E 1 定義

大会主催者はメディアタイムアウトを実施するかどうか、またその長さ（60秒、75秒、90秒、100秒のいずれか）を決定することができる。

E 2 ルール

E 2-1 通常のタイムアウトに加えて、各クォーター 1 回ずつのメディアタイムアウトが認められる。オーバータイムのメディアタイムアウトは認められない。

E 2-2 各クォーターの最初のタイムアウト（通常のタイムアウトあるいはメディアタイムアウト）は 60 秒、75 秒、90 秒、100 秒のいずれかの長さで行う。

E 2-3 その他全てのタイムアウトの長さは 60 秒とする。

E 2-4 両チームともそれぞれ前半 2 回、後半 3 回のタイムアウトをとることができる。

これらのタイムアウトはゲーム中いつでも請求することができ、長さは以下のとおりになる：

- ・メディアタイムアウトとみなされる場合、60 秒、75 秒、90 秒、あるいは 100 秒のいずれかになる。例えばクォーターの最初のタイムアウトのとき。あるいは、
- ・メディアタイムアウトとみなされない場合は 60 秒となる。例えば、メディアタイムアウトが認められたあとどちらかのチームによって請求されたとき。

E 3 手順

E 3-1 理想的には、メディアタイムアウトは各クォーター残り時間 5 分より前にとられるべきである。ただし、その限りではない。

E 3-2 そのクォーター残り時間 5 分になるまでに両チームともタイムアウトを請求しない場合は、その後最初にボールがデッドになりゲームクロックが止まっているときに、メディアタイムアウトをとることになる。このタイムアウトはどちらのチームのタイムアウトにもカウントされない。

E 3-3 そのクォーター残り時間 5 分になるまでにどちらかのチームがタイムアウトを請求した場合は、そのタイムアウトがメディアタイムアウトとして使用される。

このタイムアウトは、メディアタイムアウトとそれを請求したチームのタイムアウトの両方としてカウントされる。

- E 3-4 この手順により、各クォーター少なくとも 1 回のタイムアウト、前半最大 6 回、後半最大 8 回のタイムアウトがとられることになる。

F-インスタントリプレーシステム

(INSTANT REPLAY SYSTEM)

F1 定義

インスタントリプレーシステム（IRS）レビューとは、承認されたビデオテクノロジーの画面でゲームの状況を見て、審判が判定を確認するために使用する作業方法である。

F2 手順

F2-1 審判はこの付録に記載されている制限の範囲内で、ゲーム後にスコアシートにサインするまで IRS を使用することが許可されている。

F2-2 IRS の使用にあたっては次の手順が適用される：

- ・IRS が用意されているゲームでは、クルーチーフはゲームの前に IRS 機器を承認する。
- ・クルーチーフは、IRS レビューを使用するかどうかを決定する。
- ・審判の判定について IRS レビューを行う場合、審判は最初の判定をコート上で示さなければならない。
- ・他の審判や、テーブルオフィシャル、コミッショナーから全ての情報を収集したあと、IRS レビューはできる限り速やかに始められる。
- ・クルーチーフと少なくとも 1 人の（判定を下した）アンパイアが IRS レビューに参加する。クルーチーフが判定を下した場合、IRS レビューのために同行するアンパイアの 1 人を選択する。
- ・IRS レビューの間、クルーチーフは許可されていない人が IRS モニターを見られないことを確認する。
- ・IRS レビューは、タイムアウトまたは交代が行われる前、およびゲームが再開される前に行われる。
- ・IRS レビューのあと、最初の判定を下した審判は最終的な判定を示し、それに応じてゲームを再開する。
- ・審判の最初の判定は、審判が IRS レビューによって明確で決定的かつ視覚的な証拠を確認できた場合にのみ修正することができる。
- ・クルーチーフがスコアシートにサインしたあと、IRS レビューを行うことはできない。

F3 ルール

ゲーム中の次の状況で IRS レビューを行うことができる：

F3-1 クォーターもしくはオーバータイムの終了時で

- ・成功したフィールドゴールのショットがクォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。
- ・次の状況でゲームクロックの残り時間に何秒が表示されるか：

－シューターのアウトオブバウンズのバイオレーションが起こったとき。

－ショットクロックのバイオレーションが起こったとき。

－8秒のバイオレーションが起こったとき。

－クォーターやオーバータイムの終了より先にファウルが起こったとき。

F3-2 第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに2:00以下が表示されているとき

・成功したフィールドゴールのショットがショットクロックのブザーが鳴るよりも先に放たれていたかどうか。

・ショットとは異なる位置でファウルが起きたとき：

－ゲームクロックもしくはショットクロックのブザーが鳴っていたかどうか。

－ショットの動作（アウトオブシューティング）が始まっていたかどうか。

－シューターの片手または両手の中にボールがあったかどうか。

・ゴールテンディングもしくはインタフェアレンスのバイオレーションが正しく宣せられたかどうか。

・ボールをアウトオブバウンズにしたプレーヤーを特定するため。

F3-3 ゲーム中のあらゆる時間帯で

・成功したフィールドゴールのショットでカウントされる得点が2点か3点か。

・成功しなかったフィールドゴールのシューターがファウルをされたあと、与えられるフリースローが2本か3本か。

・パーソナルファウル、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルがそれぞれの判定基準を満たしているかどうか。あるいはアップグレードまたはダウングレードされるか、テクニカルファウルとみなされるかどうか。

・ゲームクロックもしくはショットクロックの誤操作が起こったあと、修正されそれぞれのクロックに表示される時間はどれだけか。

・正しいフリースローシューターを特定するため。

・あらゆる暴力行為の間のチームメンバー、ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、チーム関係者の関与を特定するため。

ルールの索引

24 秒ルール	40
3 秒ルール	39
4 個のチームファウル	60
5 個のファウル	14,60
5 個のファウルを宣せられた (失格した) プレーヤー	
定義	14
5 秒ルール	
近接してガードされたプレーヤー	39
スローイン	28
8 秒ルール	39
相手チームのバスケット	7
相手チームのプレーヤーとの体の触れ合い	45
アウトオブバウンズ	
プレーヤー	36
ボール	36
アシスタントスコアラー	
任務	69
足または脚でボールをけること	25
足首の装具	16
アドバンテージ/ディスアドバンテージの考え方	68
アンスポーツマンライクファウル	55
アンパイア	
定義	66
インスタントリプレーシステム (IRS)	102
インタフェアレンス	43
腕や脚のコンプレッションスリーブ	16
エンドライン	8
オーバータイム	
インターバル	20
終了	21
定義	20
オールインワン	15

オルタネイティングポゼッション	23
ガードすること	
ボールをコントロールしているプレーヤー	47
ボールをコントロールしていないプレーヤー	47
キャプテン	
抗議	18
コーチとしての役目	18
任務と権限	18
境界線（バウンダリライン）	8
競技時間	20
近接してガードされたプレーヤー	39
クォーター	
開始	21
終了	21
定義	21
クルーチーフ	
権限	67
定義	67
ゲーム	
開始	21
競技時間	20
終了	21
定義	7
途中終了	35
没収	34
ゲームクロック	
操作	70
ゲームの開始	21
ゲームの終了	
審判が判定を下す権限	68
定義	21
怪我	
審判	68
プレーヤー	17

言動や振る舞いに関する規定	
定義	53
抗議	
クルーチーフのレポート	68
コミッショナーのレポート	68
手順	94
交代が認められる時機	32
交代席	12
交代要員	
-がプレーヤーとなる	14,32
後方からの不当なガード	51
コート	
大きさ	8
ライン	8
ゴール	
誤ってでも偶然にでも自チームのバスケットにボールを入れる	27
故意に自チームのバスケットにボールを入れる	27
成功時	27
点数	27
ボールが下からバスケットを通過する	27
ゴールテンディング	
定義	43
コミッショナー	
定義	66
報告	68
コンタクト（体の触れ合い）	45
サイドライン	8
試合球	67
失格・退場	54,56,87
シャツ	
色	15
番号	15
ジャンプボール	23
ジャンプボールシチュエーション	23

勝敗の決定	7
ショット	
定義	26
ショットクロック	
誤ってブザーが鳴った場合	42
誤ってリセットした場合	42
ショットクロックオペレーター	
任務	71
ショットの動作（アクトオブシューティング）	
定義	26
動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーへのファウル	51
シリンダーの概念	
定義	45
審判	
意見が一致しないとき	67
位置	23
権限	66,68
シグナル	74
ゲームクロックシグナル	74
交代とタイムアウト	75
情報の伝達	75
得点	74
特別なファウル	80
バイオレーション	76
ファウルの種類	78
ファウルの罰則の処置	80
フリースローの処置	81
プレーヤーの番号	77
定義	68
ユニフォーム	66
スクリーン	48
スコアシート	
手順	83
点検	67

様式	82
スコアラ	
任務	69
スコアラーズテーブル	12
スターティング 5 のプレーヤー	18
スポーツマンらしくない振る舞い	
クルーチーフのレポート	67
コミッショナーのレポート	67
スリーポイントフィールドゴールエリア	12
スローイン	
5 秒ルール	29
定義	27
スローインライン	
定義	10
制限区域 (リストラクティッドエリア)	10,11
セミサークル	8
センターサークル	8
センターライン	8
ソックス	15
その他の身につけるもの	16
タイマー	
任務	70
タイムアウト	
スコアラの任務	69
タイマーの任務	70
定義	30
認められる時機	30
タップ	25,26
ダブルファウル	52
ダンク	26
チーム	14
チーム関係者	14
チームコントロール	
定義	25

チームの順位決定方法	95
チームファウル	60
チームファウルのペナルティシチュエーション（チームファウルの罰則が適用される状況）	60
チームベンチエリア	
定義	10
チャーjing	49
手	
相手チームのプレーヤーに触れること	50
使い方	50
訂正のできる誤り	64
ディスクォリファイングファウル	56
テーピング	16
テーブルオフィシャルズ	
定義	66
服装	66
デッドのボール	21
同点	20
特別な処置をする場合	60
トラベリング	
定義	37
ドリブラーのチャーjing	47
ドリブル	
定義	36
ノーチャージセミサークル	
定義	49
ノーマルバスケットボールポジション	45
パーソナルファウル	51
バーティカリティ（真上の空間の概念）	
定義	46
リーガルガーディングポジション	46
ハーフタイムのインターバル	20
バイオレーション	
定義	36
特別な処置をする場合	60

バスケット	
相手チームのー	7
後半に交換する	21
自チームのー	7
自チームのーにボールを入れる	27
ボールが下から通過する	27
ボールがーの中に入っている	27
バスケットボール	
用具・器具	13
バックコート	
定義	8
罰則	
アンスポーツマンライクファウル	55
インタフェアレンス	44
ヘッドコーチのテクニカルファウル	54
スローインのバイオレーション	29
ダブルファウル	52
ディスクォリファイングファウル	57
途中終了	35
パーソナルファウル	51
バイオレーション	36
ファイティング	58
フリースローのバイオレーション	63
プレーのインターバル中のテクニカルファウル	54
プレーヤーのテクニカルファウル	54
ボールをバックコートに返すこと	43
没収	34
パンツ	15
膝の装具	16
ビジターチーム	15
ひと続きの動作	26
ピボット	37
ピボットフット	37

ファーストアシスタントコーチ	
任務と権限	18
スコアシート	18
立ち続けること	19
ファイティング	58
ファウル	
オルタネイティングポゼッションのスローインの間	24
競技時間終了後	20
クォーターの終了時	20
ヘッドコーチのテクニカル	54
ヘッドコーチの失格・退場	54,56
失格・退場	55
ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	51
チームファウルのペナルティシチュエーション	60
定義	45
特別な処置をする場合	60
パーソナル	51
罰則	51
ファイティング	58
プレーヤーの5個の-	14
プレーヤーのテクニカル	53
プレーヤーの失格・退場	54
暴力行為	56
フェイク	51
服装	
オフィシャルズ、クルーチーフ、アンパイア	66
テーブルオフィシャルズ	66
プレーヤー	14
プッシング	51
フリースロー	61
フリースローシューター	
-の指定	19,62
規定	62
フリースローのリバウンドの位置	10,63

フリースローライン	10
プレーする資格	14
プレーのインターバル	
タイマーの任務	70
定義	20
プレーヤー	
5個のファウル	14
位置	22
近接してガードされている	39
空中にいる	48
怪我	17
交代要員	32
交代要員になる	14,32
失格・退場	54
シャツの番号	15
ショットの動作（アクトオブシューティング）中	26
スターティング 5	18
着用するもの	16
テクニカルファウル	54
人数	14
プレーする資格	14
フロア・コート上	36
ボールのコントロール	25
プレーヤーコントロール	
定義	25
プレーヤーの位置	22
プレーヤー兼ヘッドコーチ	19
ブロッキング	49
プロテクター	16
フロントコート	
定義	8
ボールをーに進める	39
ヘッドギア	16

ヘッドコーチ	
失格・退場	53,56
立ち続けること	19
チームメンバー	14
テクニカルファウル	53
任務と権限	18
メンバーリスト	18
ヘッドバンド	16
ヘルドボール	23
ヘルメット	16
防具	16
暴力行為	56
ホームチーム	15
ホールディング	51
ボール	
足または脚で蹴ること	25
インタフェアレンス	43
ゴールテンディング	43
コントロール	25
自チームのバスケットに入れること	27
ステータス（状態）	21
デッド	21
バスケットの下から通過すること	27
バスケットの中にある	27
こぶしでたたくこと	25
ライブ	21
ボールがリングとバックボードの間に挟まったり載ったりしたままになる	24
ボールをファンブルすること	37
ポストプレー	50
マウスガード	16
眼鏡	16
メディアタイムアウト	101
指の爪	16
用具・器具	13

ライブのボール	21
リーガルガーディングポジション.....	46
リストバンド.....	16
リバウンドの位置.....	10,62



2020 OFFICIAL BASKETBALL RULES
OBRI – OFFICIAL INTERPRETATIONS

Valid as of 1st January 2021

version 2.0

2021 バスケットボール競技規則解説

(インタープリテーション)

(公財)日本バスケットボール協会

2021年4月1日施行

目 次

はじめに	118
第 4 条 チーム	119
第 5 条 プレーヤー：怪我と介助	119
第 7 条 ヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ：任務と権限	123
第 8 条 競技時間、同点、オーバータイム	124
第 9 条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了	125
第 10 条 ボールのステータス（状態）	127
第 12 条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション	128
第 13 条 ボールの扱い方	133
第 14 条 ボールのコントロール	133
第 15 条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー	134
第 16 条 得点：ゴールによる点数	135
第 17 条 スローイン	137
第 18/19 条 タイムアウト/交代	150
第 23 条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ	156
第 24 条 ドリブル	156
第 25 条 トラベリング	157
第 26 条 3 秒ルール	158
第 28 条 8 秒ルール	159
第 29/50 条 24 秒ルール	161
第 30 条 ボールをバックコートに返すこと	173
第 31 条 ゴールテンディング、インタフェアレンス	176
第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念	181
第 35 条 ダブルファウル	183
第 36 条 テクニカルファウル	186
第 37 条 アンスポーツマンライクファウル	197
第 38 条 ディスクオリファイングファウル	201
第 39 条 ファイティング	203
第 42 条 特別な処置をする場合	205
第 44 条 訂正のできる誤り	210
B-スコアシート-ディスクオリファイングファウル	215
F-インスタントリプレーシステム	217

図表

図 1	スカーフスタイルのヘッドバンドの例	119
図 2	フィールドゴールの得点	137
図 3	リングに触れているボール	180
図 4	バスケットの中にあるボール	181
図 5	ノーチャージセミサークルエリアの内側／外側のプレーヤー	182

インタープリテーション

本資料内の解説は FIBA バスケットボール競技規則 2020 における FIBA の公式解説であり、2021 年 1 月 1 日現在有効のものとする。本資料はそれ以前に発行された FIBA 公式解説よりも優先される。

バスケットボール競技規則の解説（インタープリテーション）において、プレーヤー、ヘッドコーチ、審判等の記述は便宜上の理由でのみ男子を前提に書かれているが、全ては女子にも当てはまる。

はじめに

FIBA バスケットボール競技規則は FIBA センtralボードにて承認されており、FIBA テクニカルコミッティにより定期的に改訂される。

競技規則はできる限り明確にわかりやすくまとめられているが、原理原則が書かれているため、ゲーム中に起こり得る全ての場面について記述することは難しい。

本資料の目的は、FIBA 競技規則書の原理原則や考え方を実際のゲームで起こり得る場面に当てはめて考えることである。

それぞれの場面の解釈を考えることは、審判としての考えを深めることを促すとともに、規則の基本的理解を補足する役割を持つ。

FIBA バスケットボール競技規則は、FIBA バスケットボールを統括する主たる資料であることには変わりはないが、FIBA バスケットボール競技規則あるいは本解説に記載のない個々の場面においては、判断を下す権限を審判が持っている。

記載方法を統一するために、本資料では一貫してチーム A はその場面におけるオフENSEのチームを、チーム B はディフェンスのチームを指す。A 1 -A 5、B 1 -B 5 はコート上のプレーヤー、A 6 -A 1 2、B 6 -B 1 2 は交代要員を指す。

第4条 チーム

4-1 条文：同じチームの全てのプレーヤーの腕や脚のコンプレッションスリーブ、ヘッドギア、リストバンド、ヘッドバンド、テーピングは全て同じ単色でなければならない。

4-2 例：コート上で A1 は白色のヘッドバンドを、A2 は赤色のヘッドバンドをしている。

解説：A1 と A2 の身につけている異なる色のヘッドバンドは許されていない。

4-3 例：コート上で A1 は白色のヘッドバンドを、A2 は赤色のリストバンドをしている。

解説：A1 の身につけている白色のヘッドバンドと A2 の身につけている赤色のリストバンドは許されていない。

【補足】全て同じ単色でなければならない。

4-4 条文：スカーフスタイルのヘッドバンドを身につけることは認められない。



図1 スカーフスタイルのヘッドバンドの例

4-5 例：A1 はチームメイトが身につけている競技規則で認められた追加の装備と同じ単色のスカーフスタイルのヘッドバンドを身につけている。

解説：A1 の身につけているスカーフスタイルのヘッドバンドは許されていない。ヘッドバンドは開閉する要素やその表面から突き出た部品を持たないものとする。

第5条 プレーヤー：怪我と介助

5-1 条文：プレーヤーが怪我をした、怪我をしたように見られた、もしくは介助が必要だと見られ、結果として自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物（自チームのヘッドコーチ、ファーストアシスタントコーチ、交代要員、5個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者）がコート内に入った場合、実際に手当てや介助を受けたかどうかにかかわらず、そのプレーヤーは手当てや介助を受けたと見なされる。

5-2 例：A1 が足首を怪我したと見られたため、ゲームが中断された。

(a) チーム A のドクターがコート内に入り、怪我をした A1 の足首の手当てをした。

(b) チーム A のドクターがコートに入ったが、すでに A1 は回復していた。

(c)チーム A のヘッドコーチがコートに入り、A 1 の怪我の程度を確認した。

(d)チーム A のファーストアシスタントコーチ、交代要員、5 個のファウルを宣せられたチームメンバーあるいはその他のチーム関係者がコート内に入ったが、A 1 の手当てはしなかった。

解説： 全ての場合において A 1 は手当てを受けたとみなされ、交代しなければならない。

5-3 **例：** A 1 はコート内に入ってきた自チームの理学療法士から緩くなったテーピングの補強という介助を受けた。

解説： A 1 は介助を受けており、交代しなければならない。

5-4 **例：** A 1 はコート内に入ってきた自チームのドクターから見当たらなくなったコンタクトレンズを探すという介助を受けた。

解説： A 1 は介助を受けており、交代しなければならない。

5-5 **条文：** 自チームのチームベンチに座ることを許されている人物は、チームベンチエリアに留まっている間に自チームのプレーヤーを介助することがある。介助によって速やかなゲームの再開に遅延をきたさない場合、そのプレーヤーは介助を受けたとはみなされず、交代する必要はない。

5-6 **例：** チーム A のチームベンチエリアの近くで B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。A 1 が 2 本もしくは 3 本のフリースローを行っている間に

(A) チーム A のマネージャーあるいは A 6 がチームベンチエリアから、コート上のいずれかの自チームのプレーヤーに、タオル、飲み物のボトルもしくはヘッドバンドを渡した。

(B) チーム A の理学療法士がチームベンチエリアから、コート上のいずれかの自チームのプレーヤーの緩くなったテーピングの補強、脚へのスプレー、もしくは首へのマッサージなどを行った。

解説： どちらの場合においても、速やかなゲームの再開に遅延をきたしていないことから、チーム A のプレーヤーは介助を受けたとはみなさない。このチーム A のプレーヤーは交代する必要はない。A 1 は引き続き 2 本もしくは 3 本のフリースローを行う。

5-7 **例：** チーム A のチームベンチエリアの近くで B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。ファウルの後、A 1 は自チームのチームベンチエリア内に倒れてしまった。A 6 は立ち上がって A 1 が起き上がるのを助けた。A 1 は遅くとも約 15 秒以内に、速やかにプレーすることができた。

解説： 速やかなゲームの再開に遅延をきたしていないことから、A 1 は介助を受けたとはみなさない。A 1 は交代する必要はない。A 1 は 2 本もしくは 3 本のフリースローを行う。

5-8 例：A1は2本のフリースローを与えられた。審判がスコアラズテーブルにファウルのレポートを行っている間に、A1はコートの遠端の自チームのチームベンチエリアの前行き、タオルもしくは飲み物のボトルを渡すように頼んだ。チームベンチエリアのいずれかの人物がA1にタオルもしくは飲み物のボトルを渡した。A1は手を乾かした、もしくは飲み物を飲んだ。A1は遅くとも約15秒以内で、速やかにプレーすることができた。

解説：速やかなゲームの再開に遅延をきたしていないことから、A1は介助を受けたとはみなさない。A1は交代する必要はない。A1は2本のフリースローを行う。

5-9 例：A1がフィールドゴールで得点した。スローインを行うB1は審判にボールが濡れていることを伝えた。審判はゲームを止めた。チームBのチームベンチエリアのいずれかの人物がコートに入り、ボールを乾かした、もしくはB1がボールを乾かすためにタオルを渡した。

解説：いずれの場合においても、速やかなゲームの再開に遅延をきたしていないことから、B1は介助を受けたとはみなさない。B1は交代する必要はない。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインの外の任意の位置からチームBのスローインで再開する。審判はスローインのためにチームBのプレーヤーにボールを渡す。

5-10 例：A1はフロントコートからのスローインのために、審判から手渡される前のボールを持って待っている。チームAの理学療法士はバックコートの自チームのチームベンチエリアを離れ、コートの外からA1のテーピングを補強した。

解説：チームAの理学療法士は自チームのチームベンチエリアの外でA1を介助している。A1は交代しなければならない。

5-11 例：A1はフロントコートからのスローインのために、審判から手渡される前のボールを持って待っている。チームAの理学療法士はフロントコートの自チームのチームベンチエリアを離れ、コートの外からA1のテーピングを補強した。

解説：チームAの理学療法士は自チームのチームベンチエリアの外でA1を介助している。介助が15秒以内に完了した場合、A1は交代する必要はない。介助に15秒以上を要する場合、A1は交代しなければならない。

5-12 条文：ドクターの指示により重度の怪我をしたプレーヤーをコート外へ搬送するための時間制限はない。

5-13 例：A1が重度の怪我を負い、ドクターがA1を動かすことは危険だと判断したため、約15分間ゲームが中断した。

解説：怪我をしたプレーヤーのコート外への搬送に必要な時間はドクターの判断で決定される。交代のあと、特に罰則などはなくゲームは再開される。

5-14 **条文：** プレーヤーが怪我をしたか出血をしている、あるいは傷口が開いていて速やかに（約15秒以内に）プレーを続行することができない、もしくは自チームのチームベンチに座ることを許されているいずれかの人物から介助を受けた場合、そのプレーヤーは交代をしなければならない。ゲームクロックが止まってから再び動き出すまでの間に、タイムアウトがいずれかのチームに認められ、怪我をしたプレーヤーがそのタイムアウト中に回復した、あるいは介助を完了した場合は、タイマーがタイムアウト終了のブザーを鳴らす前に審判が怪我をした、あるいは介助を受けたプレーヤーに代わる交代要員を招き入れていなければ、そのプレーヤーはプレーを続行することができる。

5-15 **例：** A 1 が怪我をしてゲームが中断した。A 1 が速やかにゲームに復帰をすることが難しく、審判が笛を吹き交代を促した。どちらかのチームが以下のときにタイムアウトを請求した。

(a) A 1 と交代をする交代要員がプレーヤーになる前。

(b) A 1 と交代をする交代要員がプレーヤーになった後。

タイムアウト終了後、A 1 の手当てがすでに終わり引き続きプレーを続けようとした。

解説：

(a)もし A 1 がタイムアウトの間に手当てが終わったのであれば、引き続きプレーを続けることができる。

(b) A 1 と交代をする交代要員がすでにプレーヤーとなっている。よって A 1 は、ゲームが再開しゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、コートに戻ることはできない。

5-16 **条文：** ヘッドコーチがゲームの最初に出場するプレーヤーを確認してサインをした後にそれらのプレーヤーが怪我をした場合、あるいはフリースローの間に、怪我をしたシューターの手当てが必要なときには、そのプレーヤーを交代することができる。その場合、相手チームも同じ人数のプレーヤーを交代することができる。

5-17 **例：** A 1 がファウルをされ 2 本のフリースローを得た。1 本目のフリースローのあとで審判は A 1 が出血していることに気づいた。A 1 は A 6 と交代し、A 6 が代わりに 2 本目のフリースローを行うことになった。そのときチーム B は 2 人の交代を請求した。

解説： チーム B は 1 人のみ交代をすることができる。

5-18 **例：** A 1 がファウルをされ 2 本のフリースローを得た。1 本目のフリースローのあとで審判は B 1 が出血していることに気づいた。B 1 は B 6 と交代し、チーム A は 1 人の交代を申し出た。

解説： チーム A は 1 人のみ交代をすることができる。

第7条 ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチ：任務と権限

7-1 **条文：** ゲーム開始予定時刻の遅くとも40分前に、各チームのヘッドコーチあるいは代理の関係者はスコアラーに、ゲームに出場するプレーヤーの氏名と番号、キャプテンとするプレーヤーの氏名、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの氏名を提出しなければならない。
ヘッドコーチはそのリストの各プレーヤーの番号と実際のユニフォームの番号が合っているかに責任を負う。ゲーム開始予定時刻の遅くとも10分前には、スコアシートにサインをすることにより、ゲームに出場するプレーヤーの氏名と番号、ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチとキャプテンの氏名に同意しなければならない。

7-2 **例：** チーム A は所定の時間内にスコアラーにリストを提出した。2人のプレーヤーの番号が実際のユニフォームの番号と一致していない、あるいはそのプレーヤーの氏名がスコアシートに記載されていなかった。この不一致が、

(a)ゲーム開始前に発見された。

(b)ゲーム開始後に発見された。

解説：

(a)誤った番号は修正される、あるいは氏名が記載されていなかったプレーヤーはスコアシートに追加される。特に罰則は与えられない。

(b)いずれのチームにも不利にならないタイミングで審判がゲームを中断し、誤った番号は罰則なしに修正される。しかし、記載されていなかったプレーヤーの氏名をスコアシートに追加することはできない。

7-3 **条文：** 遅くともゲーム開始予定時刻の10分前までに、各チームのヘッドコーチは最初に出場する5人のプレーヤーを申し出る。ゲーム開始までにスコアラーはその5人のプレーヤーに誤りがないかを確認し、もし誤りがある場合はできる限りすぐに近くにいる審判に報告する。ゲーム開始までに誤りが発見された場合は、最初に出場するプレーヤーを訂正できる。ゲーム開始後に発見された場合は、誤りはなかったものとする。

7-4 **例：** 事前に確認された最初に出場すると指定されていた5人のプレーヤーと異なるプレーヤーが1人、コート上にいることが、

(a)ゲーム開始前に発見された。

(b)ゲーム開始後に発見された。

解説：

(a)その1人のプレーヤーは本来出場すべきプレーヤーと交代し、特に罰則は与えられない。

(b)誤りは無視されゲームを続ける。特に罰則は与えられない。

7-5 例：ヘッドコーチはスコアラーに、最初に出場する5人のプレーヤーのスコアシートに小さい「×」を記入するように依頼をした。

解説：ヘッドコーチがスコアシートにあるプレーヤーの番号の隣の Player in 欄に小さい「x」を記入することで最初に出場する5人のプレーヤーの確認を行う。

7-6 例：チームAのヘッドコーチとファーストアシスタントコーチが失格・退場となった。

解説：チームAのヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの両方が役割を継続できない場合、チームAのキャプテンがプレーヤーヘッドコーチとしてその役割を担う。

第8条 競技時間、同点、オーバータイム

8-1 条文：プレーのインターバルは：

- ・ゲーム開始予定時刻の20分前に始まる
- ・各クォーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときに始まる
- ・クォーターやオーバータイムの終了時にインスタントリプレーシステム（IRS）のレビューが行われる場合、審判が最終的な判断を示した後で始まる

8-2 例：クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る0.1秒前に、B1はショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。A1は2本のフリースローを与えられた。

解説：IRSが使用できない場合、審判はお互いに相談してB1のファウルがゲームクロックのブザーが鳴る前に起きたと判断する。A1のフリースローは速やかに行われる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開され、ゲームクロックには0.1秒が表示される。

8-3 例：クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと、ショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1はファウルをされた。

解説：ファウルがアンスポーツスマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、次に続くクォーターやオーバータイムがない限り、このファウルはクォーターの競技時間が終了した後で起きたものとして、なかったものとみなす。

8-4 例：第1クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ると同時に、B1は成功したフィールドゴールのショットでA1にファウルをした。ボールはバスケットに入った。

解説：審判はIRSが用意されているゲームではB1のファウルが第1クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーよりも先に起こっていたかどうかを確認するため、IRSを使用する。

ファウルが起きたとき、ゲームクロックに0.0秒が表示されていた場合、B1のパーソナルファウルはなかったものとみなし、A1のフィールドゴールのショットは認められない。第1クォーターは終了しており、審判がIRSレビュー後の最終的な判定を示したあと、タイマーはインターバルを計り始める。第

2 クォーターはオルタネイティングポゼッションの手順によって始められる。

ファウルが起きたとき、ゲームクロックに 0.0 秒より多い時間が表示されていた場合、その時点でゲームクロックは止められるため、A 1 のフィールドゴールのショットは認められる。B 1 はパーソナルファウルを宣せられ、フリースロー 1 本が A 1 に与えられる。フリースローの間、プレーヤーはそれぞれに認められたリバウンドの位置に入ることができる。ゲームクロックには残り時間が表示され、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

8-5 例：第 1 クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ると同時に、B 1 は A 1 にファウルをし、フィールドゴールのショットは成功しなかった。審判は B 1 のファウルがゲームクロックのブザーが鳴る前に起こっていたかどうか、また A 1 に与えられるフリースローが 2 本か 3 本かに確信が持てなかった。

解説：審判は IRS が用意されているゲームでは B 1 のファウルが第 1 クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーよりも先に起こっていたかどうかを確認するため、IRS を使用する。

ファウルが起きたとき、ゲームクロックに 0.0 秒が表示されていた場合、B 1 のパーソナルファウルはなかったものとみなす。第 1 クォーターは終了しており、審判が IRS レビュー後の最終的な判定を示したあと、タイマーはインターバルを計り始める。第 2 クォーターはオルタネイティングポゼッションの手順によって始められる。

ファウルが起きたとき、ゲームクロックに 0.0 秒より多い時間が表示されていた場合、審判は A 1 に与えられるフリースローが 2 本か 3 本かを確認する。B 1 はパーソナルファウルを宣せられ、2 本もしくは 3 本のフリースローが A 1 に与えられる。フリースローの間、プレーヤーはそれぞれに認められたリバウンドの位置に入ることができる。ゲームクロックには残り時間が表示され、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

第 9 条 ゲーム、クォーター、オーバータイムの開始と終了

9-1 条文：各チームが最低 5 人のプレーヤーをコート上に揃えなければゲームは開始されない。

9-2 例：後半開始の時点で、チーム A が怪我や失格・退場などの理由でコート上に 5 人のプレーヤーを出場させることができなかった。

解説：最低 5 人のプレーヤーを揃えるルールはゲーム開始時のみに適用されるため、チーム A は 5 人未満のプレーヤーでゲームを続けることができる。

9-3 例：ゲーム終了間際に A 1 が 5 個目のファウルを宣せられプレーをする資格を失った。これ以上プレーができる交代要員がいないチーム A は、4 人のプレーヤーのみでゲームを続けることができる。チーム B は 15 点差以上でリードしており、ヘッドコーチ B は公平にゲームをすることを主張し自チ

ームも4人でゲームを続けさせるためプレーヤーを1人コートから退かせた。

解説：5人未満でゲームをするというヘッドコーチ B の要求は却下される。ゲームをするのに十分なプレーヤーがいる限り、5人のプレーヤーがコート上にいなければならない。

9-4 **条文：**第9条は、チームがどちらのバスケットを防御しどちらのバスケットに攻撃するかを規定している。混乱によって、両チームが共に誤ったバスケットに攻撃あるいは防御をすることでいずれかのクォーターやオーバータイムが始まった場合、状況が発見されたら、どちらのチームにも不利にならない状況で、すぐに修正する。ゲームが止められるまでに認められた得点や動いた時間、宣せられたファウルなどは全て有効となる。

9-5 **例：**ゲーム開始後、審判が両チームともに誤った方向にプレーしていることに気がついた。

解説：ゲームはどちらのチームにも不利にならない状況でできる限りすぐに止められる。両チームはバスケットを交換し、ゲームはゲームが止められた場所に最も近い対称となる位置から再開される。

9-6 **条文：**ゲームはセンターサークルでジャンプボールによって開始される。

9-7 **例：**ゲーム開始前のインターバル中に、A 1 にテクニカルファウルが宣せられた。ヘッドコーチ B は、B 6 を1本のフリースローを行うプレーヤーに指定したが、B 6 はチーム B の最初に出場する5人のプレーヤーではなかった。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローがチーム B の最初に出場する5人のプレーヤーの中から指定された1人に与えられる。競技時間の開始前に交代は認められない。

そのあと、ゲームはジャンプボールによって開始される。

9-8 **例：**ゲーム開始前のインターバル中に、チーム A のプレーヤーがチーム B のプレーヤーにアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：そのチーム B のプレーヤーは、ゲームの開始前に2本のフリースローを与えられる。

そのチーム B のプレーヤーが、最初に出場すると確認されていた5人のプレーヤーのうち1人であった場合、コートに残らなければならない。

そのチーム B のプレーヤーが、最初に出場すると確認されていた5人のプレーヤーのうち1人ではなかった場合、コートに残ることはできない。ゲームは最初に出場すると確認されていた5人のプレーヤーで開始される。

ゲームはジャンプボールによって開始される。

9-9 **条文**：ゲーム開始前のインターバル中に、最初に出場する5人のプレーヤーのうちの1人がゲームを開始することができなくなった、もしくはその資格がなくなった場合、そのプレーヤーは別のプレーヤーと交代する。この場合、相手チームも必要に応じて最初に出場する5人のプレーヤーのうち1人を置きかえることができる。

9-10 **例**：ゲーム開始7分前のインターバルの間にA1が怪我をした。A1は最初に出場する5人のプレーヤーのうちの1人であった。

解説：A1は別のプレーヤーと交代する。この場合、相手チームも必要に応じて最初に出場する5人のプレーヤーのうち1人を置きかえることができる。

9-11 **例**：ゲーム開始4分前のインターバルの間にA1がディスクォリファイングファウルを宣せられた。A1は最初に出場する5人のプレーヤーのうちの1人であった。

解説：A1は別のプレーヤーと交代する。この場合、相手チームも必要に応じて最初に出場する5人のプレーヤーのうち1人を置きかえることができる。

第10条 ボールのステータス（状態）

10-1 **条文**：ショットの動作（アクトオブシューティング）中で、シューターのひと続きの動作が始まった後で、ディフェンスのプレーヤーがいずれかの相手プレーヤーにファウルをし、シューターがそのひと続きの動作でショットを終えたとき、ボールはデッドにならず、フィールドゴールのショットが成功した場合はその得点は認められる。この条文はディフェンスのプレーヤーもしくはそのチームのチームベンチに座ることを許された人物がテクニカルファウルを宣せられた場合にも同様に適用される。

10-2 **例**：B2がA2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）を始めていた。これはチームBの3個目のチームファウルであった。A1はひと続きの動作でショットを終えた。

解説：ショットが成功した場合はその得点は認められる。ファウルが宣せられた場所に最も近い位置からチームAのスローインでゲームが再開される。

10-3 **例**：B2がA2にファウルをしたとき、A1はフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）を始めていた。これはチームBの5個目のチームファウルであった。A1はひと続きの動作でショットを終えた。

解説：ショットが成功した場合はその得点は認められる。フリースロー2本がA2に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

- 10-4 **例：**A 2 が B 2 にファウルをしたとき、A 1 はフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）を始めていた。A 1 はひと続きの動作でショットを終えた。
- 解説：**A 2 がチームコントロールファウルをしたとき、ボールはデッドになる。ショットが成功した場合でもその得点は認められない。チーム A のチームファウルの数にかかわらず、ゲームはファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインでゲームが再開される。

第 12 条 ジャンプボール、オルタネイティングポゼッション

- 12-1 **条文：**ゲーム開始のジャンプボールのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームは、次のジャンプボールシチュエーションでは、バックボードの真後ろを除いたジャンプボールシチュエーションが起きた場所に最も近い位置からスローインが与えられる。
- 12-2 **例：**ゲーム開始の 2 分前に A 1 はテクニカルファウルを宣せられた。
- 解説：**誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローがチーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーのうち 1 人に与えられる。ゲームはまだ始まっていないため、オルタネイティングポゼッションアローはどちらのチームも示していない。ゲームはジャンプボールで始められる。
- 12-3 **例：**クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ジャンパーの A 1 によってボールが正当にタップされた直後に、
- (a) A 2 と B 2 の間でヘルドボールが起きた。
- (b) A 2 と B 2 の間でダブルファウルが起きた。
- 解説：**どちらの場合においても、コート上でライブのボールのコントロールがまだ確立されていないため、審判はオルタネイティングポゼッションの手順を使用することができない。クルーチーフは A 2 と B 2 をジャンパーとして、センターサークルで再度ジャンプボールを行わなければならない。ゲームクロックはボールが正当にタップされたあと、ヘルドボールもしくはダブルファウルが起きた時点から継続される。
- 12-4 **例：**クルーチーフはゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ジャンパーの B 1 によってボールが正当にタップされた直後、ボールは直接アウトオブバウンズへ出た。チーム A のスローインのあと、
- (a) A 2 と B 2 の間でヘルドボールが起きた。
- (b) A 2 と B 2 の間でダブルファウルが起きた。
- 解説：**どちらの場合においても、コート上でライブのボールのコントロールがまだ確立されていないため、審判はオルタネイティングポゼッションの手順を使用することができない。クルーチーフは A 2 と B 2 をジャンパーとして、センターサークルで再度ジャンプボールを行わなければならない。ジャンプボ

ールのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームは、次のジャンプボールシチュエーションでは、ジャンプボールシチュエーションが起きた場所に最も近い位置から最初のオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられる。

12-5 **例**：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールのためにボールをトスした。ジャンパーの A 1 によってボールがタップされた直後、ボールは、

(a)直接アウトオブバウンズへ出た。

(b)ジャンパー以外のプレーヤーあるいはコートに触れる前に A 1 にキャッチされた。

解説：どちらの場合においても、A 1 のバイオレーションの結果として、チーム B はスローインが与えられる。ショットクロックはスローインがバックコートで行われる場合は 24 秒、フロントコートで行われる場合は 14 秒となる。スローインのあと、コート上でライブのボールのコントロールを得られなかったチームは、次のジャンプボールシチュエーションで、起きた場所に最も近い位置から最初のオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられる。

12-6 **例**：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールをトスした。ジャンパーである A 1 がボールに正当に触れた直後に、B 1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。チーム A のプレーヤーがフリースローのボールを受け取ったらすぐにオルタネイティングポゼッションアローはチーム B を示す。ゲームはテクニカルファウルが起きたときにボールがあった場所に最も近い位置からチーム B のオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。チーム B のバックコートからのスローインの場合、ショットクロックは 24 秒となる。チーム B のフロントコートからのスローインの場合、ショットクロックは 14 秒となる。

12-7 **例**：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールをトスした。ジャンパーである A 1 がボールに正当に触れた直後に、A 2 が B 2 にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B 2 に与えられる。B 2 が最初のフリースローのボールを受け取ったらすぐにオルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示す。ゲームは（アンスポーツマンライクファウルの罰則の一部として）フロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

12-8 **例**：チーム B はオルタネイティングポゼッションの手順によってスローインが与えられるはずが、審判あるいはスコアラー、もしくはその両方が誤ってスローインをチーム A に与えてしまった。

解説：ボールがコート上のプレーヤーに正当に触れた後は、誤りは訂正することができない。その誤りの結果、チーム B は次のジャンプボールシチュエーションでのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失うことはない。

12-9 例：第1クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーと同時に、B1はA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。審判はB1のファウルが起きるよりも先にゲームクロックのブザーがなっていたと判定した。チームAは第2クォーターを開始するときにオルタネイティングポゼッションのスローインを与えられることになっていた。

解説：アンスポーツマンライクファウルはプレーのインターバルに起きている。2分間のプレーのインターバルのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。チームAは次のジャンプボールシチュエーションでのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失うことはない。A1は次に交代できる時機になるまでコートに残らなければならない。

12-10 例：第3クォーター終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った直後にB1はテクニカルファウルを宣せられた。チームAは第4クォーターを開始するときにオルタネイティングポゼッションのスローインを与えられることになっていた。

解説：第4クォーターの開始前に誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。第4クォーターはセンターラインの延長線上からチームAのスローインで開始される。ショットクロックは24秒となる。

12-11 例：A1はボールを持ってジャンプし、B1にブロックをされた。その後両プレーヤーは片手または両手をしっかりとボールにかけている状態でコートに着地した。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。

12-12 例：空中にいるA1とB1の手はしっかりとボールにかかっている。コートに着地したときにA1の片足が境界線の上についた。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。

12-13 例：A1はフロントコートからボールを持ってジャンプし、B1にそのボールをブロックされた。両プレーヤーが片手または両手をしっかりとボールにかけている状態で着地したときにA1の片足がバックコートについた。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。

12-14 例：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールをトスした。ボールが最高点に達する前に、ジャンパーのA1がボールに触れた。

解説：A1はジャンプボールのバイオレーションを宣せられる。チームBはセンターラインに近いフロントコートからスローインを与えられる。ショットクロックは14秒となる。

12-15 例：クルーチーフがゲーム開始のジャンプボールをトスした。ボールが最高点に達する前に、ジャンパーではないA2がセンターサークルにチームAの、

(a)バックコートから入った。

(b)フロントコートから入った。

解説：どちらの場合においても A 2 はジャンプボールのバイオレーションを宣せられる。チーム B は、

(a)センターラインに近いフロントコートからスローインを与えられる。ショットクロックは 14 秒となる。

(b)センターラインに近いバックコートからスローインを与えられる。ショットクロックは 24 秒となる。

12-16 **条文：** ライブのボールがリングとバックボードの間に挟まったときは、複数のフリースローの間やファウルの罰則の一部にボールのポゼッションがある場合を除いて、いかなるときもオルタネイティングポゼッションのスローインを伴うジャンプボールシチュエーションになる。ショットクロックは、オルタネイティングポゼッションの手順によって、オフェンスのチームにスローインが与えられるときは14秒となり、相手チームにスローインが与えられるときは24秒となる。

12-17 **例：** A 1 のフィールドゴールのショットでボールがリングとバックボードの間に挟まった。

(a)チーム A は

(b)チーム B は

オルタネイティングポゼッションの手順によってスローインを与えられることになっていた。

解説： エンドラインからスローインが与えられ、

(a)チーム A のショットクロックは 14 秒になる。

(b)チーム B のショットクロックは 24 秒になる。

12-18 **例：** ショットクロックのブザーが鳴ったとき、A 1 のフィールドゴールのショットのボールは空中にあり、そのあとボールがリングとバックボードの間に挟まった。オルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示している。

解説： ジャンプボールシチュエーションとなる。チーム A にエンドラインからスローインが与えられるショットクロックは 14 秒となる。

12-19 **例：** B 2 はツーポイントショット動作中の A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。最後のフリースローで、

(a)ボールがリングとバックボードの間に挟まった。

(b)ボールを放つとき、A 1 がフリースローラインを踏んだ。

(c)ボールがリングに触れなかった。

解説： 全ての場合において、フリースローは失敗とみなされる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで開される。ショットクロックは 14 秒となる。

12-20 **例：** クォーター開始のセンターラインの延長線上からの A 1 のスローインのあと、ボールがチーム A のフロントコートのリングとバックボードの間に挟まった。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。オルタネイティングポゼッションアローは速やかに逆向きになりチーム B を示す。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

12-21 **例：**オルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示している。第 1 クォーターの後のプレーのインターバル中に、B 1 は A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられ、フロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで第 2 クォーターが始められた。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きにならず、チーム A を示したままとなっている。スローインのあと、ボールがチーム A のフロントコートのリングとバスケットの間に挟まった。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。チーム A のスローインが終わった直後に、オルタネイティングポゼッションアローは逆向きになる。

12-22 **条文：**両チームの 1 人あるいはそれ以上のプレーヤーの片手または両手がしっかりとボールにかけられ、乱暴にしなければどちらのチームもコントロールを得ることができないとき、ヘルドボールになる。

12-23 **例：**ボールを持っている A 1 は得点をするためにバスケットに向かってひと続きの動作をしている。このとき B 1 が手をしっかりとボールにかけ、A 1 はトラベリングのルールで定められている範囲を超えてステップを踏んだ。

解説：ジャンプボールシチュエーションとなる。

12-24 **条文：**オルタネイティングポゼッションのスローイン中にそのチームがバイオレーションを起こした場合、そのチームはそのオルタネイティングポゼッションのスローインの権利を失う。

12-25 **例：**あるクォーターのゲームクロック残り 4:17 で、オルタネイティングポゼッションのスローインの間に、
(a)スローインをする A 1 が、ボールを持ったままコートに入った。
(b)スローインのボールが境界線を越える前に、A 2 は手を動かして境界線を越えた。
(c)スローインをする A 1 が、ボールを手離すまでに 5 秒以上が経過した。

解説：全ての場合において、A 1 もしくは A 2 のバイオレーションである。ゲームは元々のスローインの位置からチーム B のスローインで再開される。オルタネイティングポゼッションアローは速やかに逆向きになる。

第 13 条 ボールの扱い方

13-1 **条文**：ゲーム中、ボールは片手または両手で扱われる。ボールを脚の間に挟んでパスもしくはショットをするふりをするのは、バイオレーションである。

13-2 **例**：A1 はドリブルを終えた。そのあとパスをする前に、A1 は足にボールを挟んでパスをするふりをした。

解説：A1 の意図的に脚でボールを扱うバイオレーションである。

13-3 **条文**：プレーヤーの身長や腕の長さを増やすための行為は許されていない。ボールにプレーするためにチームメイトを持ち上げることは、バイオレーションである。

13-4 **例**：A1 は相手チームのバスケットの下でチームメイトの A2 を抱き上げた。A3 は A2 にボールをパスし、A2 はバスケットの中にボールをダンクした。

解説：チーム A のバイオレーションである。A2 のフィールドゴールは認められない。ゲームはバックコートのサイドラインのフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。

第 14 条 ボールのコントロール

14-1 **条文**：チームコントロールは、そのチームのプレーヤーがライブのボールを持つかドリブルをしたとき、あるいはスローインやフリースローのためにボールを与えられたときに始まる。

14-2 **例**：ゲームクロックが止まっているかどうかにかかわらず、スローインもしくはフリースローで、プレーヤーが意図的にボールを取ることを遅らせたと審判が判断した。

解説：スローインを行う位置やフリースローラインの最も近くのフロアに審判がボールを置いたとき、ボールはライブとなり、チームコントロールは始まる。

14-3 **例**：チーム A は 15 秒間ボールをコントロールしている。A1 は A2 にボールをパスし、ボールは境界線を越えた。B1 はボールをキャッチしようとコート内からジャンプをして境界線を越えた。B1 はまだ空中にいる間に、

(a)片手、または両手でボールを弾き

(b)ボールを両手でキャッチ、またはボールを片手で支え持ち

ボールをコートに戻し、A2 がキャッチした。

解説：

(a)チーム A は引き続きボールをコントロールしている。ショットクロックは継続となる。

(b)B1 によってチーム B はボールのチームコントロールを得ている。その後 A2 によってチーム A は再びボールのチームコントロールを得たことになる。ショットクロックは新たに 24 秒となる。

第 15 条 ショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤー

15-1 条文：動きながらではないショットでのショットの動作（アクトオブシューティング）はプレーヤーが相手チームのバスケットに向けて、ボールを上方に動かし始めたときと審判が判断したときに始まる。

15-2 例：A 1 はバスケットへのドライブで、ボールを上方に動かさずにコート上に両足を着けて正当に止まった。このとき、B 1 が A 1 にファウルをした。

解説：A 1 はまだボールをバスケットに向かって上方に動かし始めていないことから、B 1 のファウルはショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーに対して起こってはいない。

15-3 条文：ひと続きの動作でのショットでのショットの動作（アクトオブシューティング）とはフィールドゴールでボールを放つためのショットの動作に先立って、プレーヤーがドリブルを終える、もしくは空中でボールをキャッチするときに、片手または両手でボールを支え持ったときと審判が判断したときに始まる。

15-4 例：バスケットへのドライブで A 1 は両手でボールを持ってドリブルを終え、ショットの動作を始めた。このとき、B 1 が A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。

解説：B 1 のファウルはショットの動作（アクトオブシューティング）中のプレーヤーに対して起こっている。A 1 は 2 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後に同様に再開される。

15-5 例：A 1 はジャンプして空中で 3 ポイントフィールドゴールのショットのボールを放った。A 1 の両足がコートに着く前に B 1 が A 1 にファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。

解説：両足がコートに着くまで A 1 はショットの動作（アクトオブシューティング）中である。A 1 に 3 本のフリースローを与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後に同様に再開される。

15-6 条文：ショットの動作中のプレーヤーがファウルをされた後にパスをしたときは、もはやショットの動作中であるとみなされない。

15-7 例：B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。ファウルのあと、A 1 は A 2 にボールをパスした。

解説：A 1 が A 2 にボールをパスしたとき、ショットの動作（アクトオブシューティング）は終わる。ゲームはファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

15-8 条文：プレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）中にファウルをされたあと、トラベリングのバイオレーションをして得点した場合、フィールドゴールは認められず、2本もしくは3本のフリースローを与えられる。

15-9 例：ツーポイントフィールドゴールのために両手でボールを持った A 1 はバスケットに向かってドライブをした。B 1 は A 1 にファウルし、その後 A 1 はトラベリングのバイオレーションをした。ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のフィールドゴールは認められない。A 1 は 2 本のフリースローを与えられる。

第 16 条 得点：ゴールによる点数

16-1 条文：フィールドゴールの得点は、ショットが放たれたコート上の位置によって定義される。ツーポイントフィールドゴールエリアから放たれたフィールドゴールには 2 点、スリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたフィールドゴールには 3 点が認められる。攻撃する相手チームのバスケットにボールが入ると得点が与えられる。

16-2 例：A 1 はスリーポイントフィールドゴールエリアからショットを放った。ボールが上昇している間にチーム A のツーポイントフィールドゴールエリアにいるプレーヤーが正当に触れ、ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のショットはスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、3 点がチーム A に与えられる。

16-3 例：A 1 はツーポイントフィールドゴールエリアからショットを放った。ボールが上昇している間にチーム A のスリーポイントフィールドゴールエリアから跳んだ B 1 が正当に触れ、ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のショットはツーポイントフィールドゴールエリアから放たれており、2 点がチーム A に与えられる。

16-4 条文：ボールが相手チームのバスケットに入った場合、フィールドゴールの得点は、ショットが放たれたコート上の位置によって定義される。ボールは直接バスケットに入るか、バスケットに入る前にパスのボールがいずれかのプレーヤーもしくはコートに触れてもよい。

16-5 例：A 1 はスリーポイントフィールドゴールエリアからボールをパスし、ボールは直接バスケットに入った。

解説：A 1 のパスはスリーポイントフィールドゴールエリアから手放されており、3 点がチーム A に与えられる。

16-6 例：A 1 はスリーポイントフィールドゴールエリアからボールをパスし、ボールがバスケットに入る前に、

(a)チーム A のツーポイントフィールドゴールエリアにいるいずれかのプレーヤーがコートに触れた。

(b)チーム A のスリーポイントフィールドゴールエリアにいるいずれかのプレーヤーがコートに触れた。

解説：どちらの場合においても、3 点が A 1 に与えられる。

16-7 例：A 1 がスリーポイントフィールドゴールのショットをした。ボールは A 1 の両手を離れたあと、チーム A のツーポイントフィールドゴールエリア内のコートに触れた。ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のフィールドゴールはスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれていることから、3 点が認められる。ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様に再開される。

16-8 **例：**B 1 がスリーポイントフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。ボールはコートに触れ、その後でバスケットに入った。

解説：A 1 のフィールドゴールは認められない。フィールドゴールのショットはボールがコートに触れたときに終わる。審判が笛を吹いたあと、ボールがフィールドゴールのショットではなくなったことで、ボールは速やかにデッドになる。A 1 は 3 本のフリースローを与えられる。

16-9 **例：**A 1 がスリーポイントフィールドゴールのショットをした。ボールが A 1 の両手を離れたあと、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ボールはコートに触れ、その後でバスケットに入った。

解説：A 1 のフィールドゴールは認められない。フィールドゴールのショットはボールがコートに触れたときに終わる。ボールがフィールドゴールのショットではなくなったことで、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったときにボールはデッドになる。

16-10 **条文：**スローインあるいは最後のフリースローのリバウンドでは、コート内のプレーヤーがボールに触れてからショットを放つまでに常に時間を要する。これはクォーターやオーバータイムの終わり近くでは特に注意を払わなくてはならない。このようなショットのためにはブザーが鳴るまでに最低限の時間が必要である。ゲームクロックまたはショットクロックに0.3秒かそれ以上が表示されている場合、クォーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックやショットクロックのブザーが鳴る前にシューターがボールを放っていたかを決定することは審判の責務である。しかし、ゲームクロックまたはショットクロックに0.2秒あるいは0.1秒が表示されている場合に、空中にいるプレーヤーが得点できる有効なフィールドゴールは、ボールをタップするか直接ダンクするかのみで、**その場合でもゲームクロックまたはショットクロックに0.0秒が表示されたときにはプレーヤーの片手または両手はボールに触れていてはならない。**

16-11 **例：**チーム A にスローインが与えられ、ゲームクロックまたはショットクロックには、

(a)0.3 秒

(b)0.2 秒あるいは 0.1 秒が表示されている

解説：

(a)フィールドゴールのショットを狙い、その最中にクォーターやオーバータイム終了を知らせるゲームクロックやショットクロックのブザーが鳴った場合、それらのブザーが鳴る前にボールが放たれたかどうかを決定することは審判の責任である。

(b)得点が認められるフィールドゴールは、スローインでパスされたボールが空中にある間に、タップされたか、直接ダンクされた場合のみである。

16-12 例：クォーターの終わりで、A 1 はバスケットへ直接ボールをダンクした。ゲームクロックに 0.0 秒が表示されたとき、ボールはまだ A 1 の片手または両手に触れていた。

解説：A 1 のフィールドゴールは認められない。クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、ボールはまだ A 1 の片手または両手に触れていた。

16-13 条文：フィールドゴールの得点は、ライブのボールが上からバスケットに入り、バスケットの中にとどまるか、完全に通過したときに認められる。

(a) ゲーム中のいずれかの時間帯にディフェンスのチームがタイムアウトを請求し、フィールドゴールが認められたとき、あるいは

(b) 第 4 クォーターやオーバertime でゲームクロックに :00 あるいはそれ以下が表示されているとき。

図2に示すように、ゲームクロックはボールが完全にバスケットを通過したときに止められる。

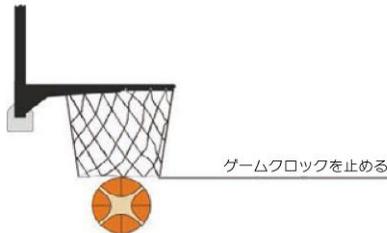


図2 フィールドゴールの得点が認められるとき

16-14 例：クォーターの始まりで、B 1 が誤って自チームのバスケットに向かってドリブルをして得点したとき、チーム A は自チームのバスケットをディフェンスしていた。

解説：2 点がチーム A のコート上のキャプテンに与えられる。

16-15 例：A 1 がショットを放った。ボールがまだバスケットの中であり、完全に通過していないときに B 1 がボールに触れた。

解説：B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。2 点もしくは 3 点の A 1 のフィールドゴールが認められる。

第 17 条 スローイン

17-1 条文：スローインを行うプレーヤーがボールを手放す前、スローインの動作中にそのプレーヤーのボールを持つ手がコートの内側と外側を分ける境界線上を越える可能性がある。その場合は、スローインを行うプレーヤーの手の中にあるボールに触ってスローインを妨害しないようにするのは、ディフェンスのプレーヤーの責任である。

17-2 **例**：第3クォーター残り4：37で、チームAがスローインを与えられた。ボールを持っている間に、
(a)スローインを行うA1が境界線を越えて片手または両手を動かし、ボールが境界線の内側に入った。B1はA1に触れることなく、A1の片手または両手からボールをつかんだ、あるいは弾き出した。

(b)コート上のA2へのパスを止めるために、B1がスローインをするA1に向かって境界線を越えて片手または両手を動かし。

解説：どちらの場合においても、B1がスローインを妨害しゲームの再開を遅らせたと判断する。審判はバイオレーションを宣する。加えて、B1に口頭で警告が与えられ、その旨はチームBのヘッドコーチにも伝えられる。この警告はゲームの残り時間中、チームBの全てのプレーヤーに適用される。同様の行為がチームBのプレーヤーによって繰り返された場合、テクニカルファウルが宣せられる。

17-3 **条文**：第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックに2：00あるいはそれ以下が表示されているとき、ディフェンスのプレーヤーはスローインを妨害するために、体のどの部分も境界線を越えて出してはならない。

17-4 **例**：第4クォーター残り54秒で、チームAがスローインを与えられることになっている。スローインをするA1にボールが与えられる前に審判は「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを行い、警告を示した。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B1がA1に向かって境界線を越えて手を動かし。

解説：B1にテクニカルファウルが宣せられる。

17-5 **例**：第4クォーター残り51秒で、チームAがスローインを与えられることになっている。スローインをするA1にボールが与えられる前に審判は「イリーガルバウンダリラインクロッシング」のシグナルを行わず、警告を示さなかった。その後ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B1がA1に向かって境界線を越えて体を動かし。

解説：審判はA1にボールを手渡し前に警告を与えなかったため、この時点で審判は笛を吹き、B1は警告を与えられる。この警告はチームBのヘッドコーチにも伝えられ、ゲームの残り時間中、全てのチームBのチームメンバーによる同様の行為に適用される。スローインは再度行われる。

17-6 **条文**：スローインを行うプレーヤーはボールを（手渡しではなく）パスでコート上の味方のプレーヤーに渡さなければならない。

17-7 **例**：スローインでA1がコート上にいるA2にボールを手渡した。

解説：A1のスローインのバイオレーションである。スローインではボールはA1の両手を離れなければならない。チームBは元のスローインと同じ場所からスローインを与えられる。

17-8 **条文**：スローインの間、ボールがコートに向かってパスされるまで、他のプレーヤーは体のいかなる部分も境界線上を越えてはならない。

17-9 **例**：スローインをするために A 1 が審判からボールを受け取った。A 1 は、

- (a) ボールをフロアに置き、その後 A 2 がそのボールを取った。
- (b) ボールをアウトオブバウンズのエリアにいる A 2 に手渡した。

解説：どちらの場合においても、A 1 が境界線を越えてボールをパスする前に A 2 の体が境界線を超えており、A 2 によるバイオレーションである。

17-10 **例**：チーム A のフィールドゴール、あるいは最後のフリースローが成功したあと、チーム B にタイムアウトが認められた。タイムアウトのあと、エンドラインからスローインをするために B 1 は審判からボールを受け取った。B 1 は、

- (a) ボールをフロアに置き、同じくエンドラインの外側にいる B 2 がボールを取った。
- (b) 同じくエンドラインの外にいる B 2 にボールを手渡した。

解説：どちらの場合においても、B 2 の正当なプレーである。成功したフィールドゴールもしくは成功した最後のフリースローの後のスローインでは、チーム B のプレーヤーが 5 秒以内にボールをコートへパスしなければならないことが唯一の制限である。

17-11 **条文**：第 4 クォーター、オーバータイムでゲームクロックが 2:00 あるいはそれ以下を表示しているとき、バックコートでボールを与えられることになっているチームにタイムアウトが認められた場合、そのチームのヘッドコーチはタイムアウトのあとで、スローインをフロントコートのスローインラインから行うか、バックコートから行うかを選択する権利を持つ。

ヘッドコーチが選択したあと、その選択は最終的なもので変更することはできない。ゲームクロックが再び動き始める前に追加のタイムアウトが認められ、スローインの場所を変更するようにいずれかのヘッドコーチが更に要求しても、最初の選択は変更することはできない。

アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウル、ファイティングに続くタイムアウトのあとには、フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームが再開される。

17-12 **例**：第 4 クォーター残り 35 秒で、A 1 がバックコートでドリブルをしていたとき、チーム B のプレーヤーがボールをフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズに弾き出した。タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：遅くともタイムアウトの後で、クルーチーフはスローインをどこから行うかについてチーム A のヘッドコーチの選択を聞く。チーム A のヘッドコーチは大きな声で英語を使って「フロントコート」あるいは「バックコート」と言い、同時に腕でスローインが行われる場所（フロントコートあるいはバックコート）を示す。クルーチーフはチーム B のヘッドコーチの選択を知らせる。

コート上の両チームのプレーヤーの位置によって、プレーヤーがどこからゲームが再開されるかを理解していることがはっきりとわかる場合のみ、チーム A のスローインからゲームが再開される。

- 17-13 **例**：第 4 クォーター残り 44 秒、ショットクロック残り 17 秒で、A 1 がバックコートでドリブルをしているとき、チーム B のプレーヤーがボールをフリースローラインの延長線上のアウトオブバウンズに弾き出した。その後タイムアウトが、
- (a) チーム B に認められた。
 - (b) チーム A に認められた。
 - (c) 最初にチーム B に、すぐ後にチーム A に認められた。（あるいはその反対）

解説：

- (a) バックコートのフリースローラインの延長線上からチーム A のスローインでゲームが再開される。チーム A のショットクロックは 17 秒となる。
 - (b)(c) チーム A のヘッドコーチがフロントコートからのスローインを選択した場合、ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは 14 秒となる。
チーム A のヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは 17 秒となる。
- 17-14 **例**：第 4 クォーター残り 57 秒で、A 1 は 2 本のフリースローを与えられた。2 本目のフリースローのときに A 1 がフリースローラインを踏み、バイオレーションを宣せられた。タイムアウトがチーム B に認められた。

解説：タイムアウトのあと、チーム B のヘッドコーチが、

- (a) フロントコートのスローインラインからのスローインでゲームを再開することを選択した場合、ショットクロックは 14 秒となる。
 - (b) バックコートのスローインでゲームを再開することを選択した場合、ショットクロックは 24 秒となる。
- 17-15 **例**：第 4 クォーター残り 26 秒で、A 1 がバックコートで 6 秒間ドリブルをしているときに、
- (a) B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。
 - (b) B 1 がファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。
- そしてチーム A にタイムアウトが認められた。

解説：タイムアウトのあと：

- どちらの場合においても、チーム A のヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、ショットクロックは 14 秒となる。
- チーム A のヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは、
- (a) 18 秒となる。
 - (b) 24 秒となる。

17-16 例：第4クォーターの残り1:24で、A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がチームAのバックコートへボールを弾き出し、チームAのいずれかのプレーヤーが再びドリブルを始めた。このとき、B2がボールをチームAのバックコートのアウトオブバウンズに弾き出した。ショットクロックは、

(a) 6秒であった。

(b) 17秒であった。

タイムアウトがチームAに認められた。

解説：

チームAのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、ショットクロックは、

(a) 6秒となる。

(b) 14秒となる。

チームAのヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは、

(a) 6秒となる。

(b) 17秒となる。

17-17 例：第4クォーター残り48秒で、A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がチームAのバックコートへボールを弾き出し、A2が再びドリブルを始めた。このとき、B2はA2にファウルをし、このクォーター3個目のチームファウルであった。ショットクロックは、

(a) 6秒であった。

(b) 17秒であった。

タイムアウトがチームAに認められた。

解説：

どちらの場合においても、チームAのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、ショットクロックは14秒となる。

どちらの場合においても、チームAのヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは24秒となる。

17-18 例：第4クォーター残り1:32で、チームAがバックコートで5秒間ボールをコントロールしていたとき、A1とB1が互いに殴り合い、失格・退場となった。スローインが行われる前にタイムアウトがチームAに認められた。

解説：ディスクォリファイングファウルの罰則は互いに相殺される。ゲームはバックコートからチームAのスローインで再開される。ただし、タイムアウトのあと、チームAのヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した場合、ショットクロックは14秒となる。チームAのヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは19秒となる。

17-19 例：第 4 クォーター残り 1 : 29、ショットクロック残り 19 秒で、チーム A がフロントコートでボールをコントロールしていたとき、暴力行為の最中にコートに入ったことで A 6 と B 6 が失格・退場となった。タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：ディスクォリファイングファウルの罰則は互いに相殺される。タイムアウトのあと、ゲームはフロントコートの暴力行為が始まったときにボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 19 秒となる。

17-20 例：第 4 クォーター残り 1 : 18 で、チーム A はバックコートからのスローインを与えられた。このときタイムアウトがチーム A に認められた。タイムアウトのあと、チーム A のヘッドコーチはフロントコートのスローインラインからのスローインを選択した。スローインが行われる前に、チーム B のヘッドコーチがタイムアウトを請求した。

解説：フロントコートからスローインを行うというチーム A のヘッドコーチの選択は最終的なものでゲームクロックが再び動き始めるまでは変更することはできない。これは最初のタイムアウトのあと、チーム A のヘッドコーチが続けてタイムアウトを請求した場合でも有効である。

17-21 **条文：**第 1 クォーター以外の全てのクォーターと全てのオーバータイムを開始するとき、スコアラーステーブルの反対側のセンターラインの延長線上からスローインが行われる。スローインを行うプレイヤーは、センターラインをまたいでそれぞれのサイドに片足ずつ置かなければならない。スローインを行うプレイヤーにバイオレーションが宣せられた場合、センターラインの延長線上から相手チームにスローインを与えられる。

17-22 例：第 2 クォーターを開始するとき、センターラインの延長線上でスローインを行う A 1 が、バイオレーションを宣せられた。

解説：ゲームはセンターラインの延長線上の最初のスローインの位置からチーム B のスローインで再開され、ゲームクロックは 10:00、ショットクロックは 24 秒となる。スローインを行うプレイヤーはコート上のどの位置にいるチームメイトにもパスをすることができる。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチーム B を示す。

17-23 例：第 3 クォーターを開始するとき、センターラインの延長線上でスローインを行う A 1 がパスをし、A 2 が触れたボールがチーム A の次の位置でアウトオブバウンズに出た。

(a)フロントコート

(b)バックコート

解説：ゲームは、

(a)バックコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

(b)フロントコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

チーム A のスローインは A 2 がボールに触れたときに終わる。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きになりチーム B を示す。

17-24 例：以下の違反がコート上のセンターラインで起きた。

(a)A 1 がボールをアウトオブバウンズにした。

(b)A 1 がオフェンスファウルを宣せられた。

(c)A 1 がトラベリングを宣せられた。

解説： 全ての場合において、ゲームはフロントコートのセンターラインに最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

17-25 **条文：** アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルの後のスローインは、いつでもフロントコートのスローインラインから行われる。

17-26 例：第 1 クォーターと第 2 クォーターの間のプレーのインターバル中に、A 1 は B 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説： 第 2 クォーターの開始前に、誰もリバウンドの位置に着かず 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。オルタネイティングポゼッションアローは逆向きにならない。

17-27 **条文：** スローインのときには、次の状況が起こり得る。

(a)ボールがバスケットの上を通過し、どちらかのチームのプレーヤーがバスケットの下から手を伸ばしてボールに触れる。

(b)ボールがリングとバックボードの間に挟まる。

17-28 例：スローインで、A 1 がバスケットを通過するようにボールをパスしたとき、どちらかのチームのプレーヤーがバスケットの下から手を伸ばしてボールに触れた。

解説： インタフェアレンスのバイオレーションである。ゲームは相手チームのフリースローラインの延長線上からのスローインで再開される。ディフェンスのチームがバイオレーションをした場合、ボールはコート内から投げられていないため、オフェンスのチームに得点は与えられない。

17-29 例：スローインを行う A 1 がチーム B のバスケットに向かってパスしたボールが、リングとバックボードの間に挟まった。

解説： これはジャンプボールシチュエーションである。オルタネイティングポゼッションの手続きを適用してゲームが再開される。

- ・チーム A にスローインが与えられることになっていた場合、チーム A のフロントコートのバックボード横のエンドラインから、チーム A のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 14 秒となる。
- ・チーム B にスローインが与えられることになっていた場合、チーム B のバックコートのバックボード横のエンドラインから、チーム B のスローインでゲームが再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

17-30 **条文**：スローインを行うプレーヤーは、ボールを与えられた後にコートの内側にボールを弾ませて、ボールがコート上で他のプレーヤーに触れる前に再びボールに触れることはできない。

17-31 **例**：スローインを行う A 1 は、ボールを次の場所にバウンドさせた。

- (a)コートの内側
- (b)コートの外側

そして A 1 はボールを再びキャッチした。

解説：

- (a) A 1 のバイオレーションである。ボールが A 1 の両手を離れ、ボールがコートの内側に触れたあと、ボールがコート上で他のプレーヤーに触れる前に A 1 はボールに触れてはならない。
- (b) A 1 がボールを弾ませてからキャッチするまでの間に合計 1 メートル以上動いていない場合、A 1 のこの行為はバイオレーションではなく、5 秒ルールは継続される。

17-32 **条文**：スローインを行うプレーヤーは、スローインとしてボールが手から離れた後に、ボールをコートの外側に触れさせてはいけない。

17-33 **例**：スローインを行う A 1 は、

- (a)フロントコートから
- (b)バックコートから

コート上の A 2 にボールをパスした。ボールはコート上のどのプレーヤーにも触れずにアウトオブバウンズに出た。

解説：A 1 のバイオレーションである。ゲームは、

- (a)バックコートの元のスローインと同じ場所からチーム B のスローインで再開され、ショットクロックは 24 秒となる。
- (b)フロントコートの元のスローインと同じ場所からチーム B のスローインで再開され、ショットクロックは 14 秒となる。

17-34 **例**：スローインを行う A 1 は A 2 にボールをパスした。A 2 は片足が境界線に触れた状態でボールをキャッチした。

解説：A 2 のバイオレーションである。ゲームは A 2 が境界線に触れた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

17-35 例：A 1 は、

(a)センターライン近くのバックコートのサイドラインからスローインを与えられ、ボールをコート内のどこへでもパスをすることができ、

(b)センターライン近くのフロントコートのサイドラインからスローインを与えられ、ボールをフロントコートへのみパスすることができ、

(c)第 2 クォーターの開始時にスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からスローインを与えられ、ボールをコート内のどこへでもパスすることができ、

ボールを手に持ちながら、横方向に普通に 1 歩動き、フロントコートあるいはバックコートに位置を変えた。

解説： 全ての場合において、A 1 の正当なプレーである。A 1 は最初のスローインの位置にいるものとして、最初の位置で認められていたフロントコートあるいはバックコートにボールをパスする権利がある。

17-36 **条文：** 成功したフィールドゴールあるいは最後のフリースローに続いてエンドラインからスローインを行うプレーヤーは、エンドラインと平行にあるいは（加えて）後方に動くことができ、エンドラインの外側にいるチームメイトとボールをパスすることができるが、5秒を超えてはならない。これは不当にスローインを妨げたことでディフェンスのチームがバイオレーションを宣せられ、スローインが繰り返されるとも適用される。

17-37 例：第 2 クォーターで相手チームの最後のフリースローが成功したあと、A 1 がエンドラインでスローインのボールを持った。ボールが境界線を越えてスローインされる前に、B 2 は境界線を越えて片手または両手を動かした。

解説： B 2 のスローインのバイオレーションである。スローインは繰り返される。チーム A のいずれのプレーヤーもボールを手放す前、あるいはチームメイトにパスする前にエンドラインに沿って動く権利が継続する。

17-38 例：相手チームのフィールドゴールが成功したあと、A 1 がエンドラインでスローインのボールを持った。ボールがコート上へスローインされたあと、B 2 がエンドラインの近くでボールを蹴った。

解説： B 2 のキックボールのバイオレーションである。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからチーム A のスローインで再開される。スローインの後の B 2 のキックボールのバイオレーションであるため、チーム A のスローインを行うプレーヤーはコート上へボールを手放す前に、指定されたスローインの位置からエンドラインに沿って移動する権利を持たない。

17-39 例：第 1 クォーターで相手チームのフィールドゴールが成功したあと、A 1 がエンドラインでスローインのボールを持った。A 1 は同じくエンドラインの外側にいる A 2 にボールをパスした。B 1 は境界線を

越えて片手または両手を動かし、パスのボールに触れた。

解説： B 1 はゲームの遅延行為による警告を与えられる。B 1 への警告はチーム B のヘッドコーチにも伝達され、ゲームの残り時間中、全てのチーム B のチームメンバーによる同様の行為に適用される。スローインは再度行われる。

17-40 **例：** 相手チームのフィールドゴールが成功したあと、A 1 がエンドラインでスローインのボールを持った。A 2 はエンドラインの外側のアウトオブバウンズからジャンプして、空中にいる間に A 1 のスローインのボールをキャッチした。そのあと、

(a) A 2 がまだエンドラインの外側のアウトオブバウンズにいる A 1 にボールをパスした。

(b) A 2 がコート上にいる A 3 にボールをパスした。

(c) A 2 がエンドラインの外側のアウトオブバウンズに着地した。

(d) A 2 がコート上に着地した。

(e) A 2 がコート上に着地し、まだエンドラインの外側のアウトオブバウンズにいる A 1 にボールをパスした。

解説：

(a)(b)(c) チーム A の正当なプレーである。

(d) A 2 のアウトオブバウンズのバイオレーションである。

(e) チーム A のアウトオブバウンズのバイオレーションである。

17-41 **条文：** スローインの間、スローインを行うプレーヤー以外のプレーヤーは体のどの部分も境界線を越えて出してはならない。

17-42 **例：** 第 3 クォーター、ショットクロック残り 21 秒で、チーム A がバックコートからのスローインを与えられた。スローインを行う A 1 がボールを持っているとき、B 1 が境界線を越えて片手または両手を動かした。

解説： B 1 のスローインのバイオレーションである。チーム A のスローインは再度行われる。ショットクロックは 24 秒となる。

17-43 **例：** 第 3 クォーターで、チーム A はバックコートからのスローインを与えられた。スローインを行う A 1 がボールを持っているとき、B 1 が境界線を越えて片手または両手を動かした。ショットクロックは、

(a) 7 秒であった。

(b) 17 秒であった。

解説： B 1 のスローインのバイオレーションである。チーム A のスローインは再度行われる。ショットクロックは、

(a) 14 秒となる。

(b) 17 秒となる。

17-44 **条文**：テクニカルファウルによるフリースローのあとは、ジャンプボールシチュエーションあるいは第1クォーターの開始前を除いて、テクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置からのスローインでゲームが再開される。

ディフェンスのチームがテクニカルファウルを宣せられ、スローインがバックコートで行われる場合、オフenseのチームのショットクロックは24秒となる。スローインがフロントコートで行われる場合、ショットクロックは次のようになる。

- ・14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

- ・13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは14秒となる。

オフenseのチームがテクニカルファウルを宣せられた場合、スローインがバックコートで行われるかフロントコートで行われるかにかかわらず、ショットクロックは継続となる。

ゲームクロックが再び動き始める前にタイムアウトとテクニカルファウルが宣せられた場合、先にタイムアウトが認められ、そのあとテクニカルファウルの罰則を行う。

アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルによるフリースローのあとは、ゲームはフロントコートのスローインラインからのスローインで再開され、ショットクロックは14秒となる。

17-45 **例**：A2が、

(a)バックコートでドリブルをしているとき

(b)フロントコートでドリブルをしているとき

A1がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。どちらの場合においても、ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

17-46 **例**：A2が、

(a)バックコートでドリブルをしているとき

(b)フロントコートでドリブルをしているとき

B1がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。スローインの位置が、

(a)バックコートの場合、ショットクロックは24秒となる。

(b)フロントコートの場合、ショットクロックに14秒以上が表示されていればショットクロックは継続となる。ショットクロックに13秒以下が表示されていればショットクロックは14秒となる。

17-47 **例**：第 4 クォーター残り 147 で、A 1 はフロントコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かず 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

17-48 **条文**：第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが 2 :00あるいはそれ以下を表示しているとき、オフェンスのチームがテクニカルファウルを宣せられた。タイムアウトがそのチームに認められ、スローインがバックコートから行われる場合、ショットクロックは継続となる。スローインがフロントコートから行われる場合、ショットクロックは次のようになる。

- ・ショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは14秒となる。
- ・ショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

17-49 **例**：第 4 クォーター残り 145 で、A 1 はバックコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：遅くともタイムアウトの後で、チーム A のヘッドコーチはクルーチーフにスローインの位置（フロントコートあるいはバックコート）を知らせる。タイムアウトのあと、誰もリバウンドの位置に着かず 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはチーム A のヘッドコーチの選択に応じてチーム A のスローインで再開される。

チーム A のヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択し、ショットクロックに 14 秒以上が表示されている場合、ショットクロックは 14 秒となる。ショットクロックに 13 秒以下が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

チーム A のヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは継続となる。

17-50 **例**：第 4 クォーター残り 143 で、A 1 はバックコートでドリブルをしていて、テクニカルファウルを宣せられた。誰もリバウンドの位置に着かず 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられた。タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：遅くともタイムアウトの後で、チーム A のヘッドコーチはクルーチーフにスローインの位置（フロントコートあるいはバックコート）を知らせる。ゲームはチーム A のヘッドコーチの選択に応じてチーム A のスローインで再開される。

チーム A のヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択し、ショットクロックに 14 秒以上が表示されている場合、ショットクロックは 14 秒となる。ショットクロックに 13 秒以下が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

チーム A のヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは継続となる。

17-51 例：第 4 クォーター残り 141 で、A 1 はバックコートでドリブルをしているとき、B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。タイムアウトがチーム A に認められた。その直後に A 1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：遅くともタイムアウトの後で、チーム A のヘッドコーチはクローチーフにスローインの位置（フロントコートあるいはバックコート）を知らせる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはチーム A のヘッドコーチの選択に応じてチーム A のスローインで再開される。

チーム A のヘッドコーチがフロントコートのスローインラインからのスローインを選択し、ショットクロックに 14 秒以上が表示されている場合、ショットクロックは 14 秒となる。ショットクロックに 13 秒以下が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。

チーム A のヘッドコーチがバックコートからのスローインを選択した場合、ショットクロックは継続となる。

17-52 例：第 4 クォーター残り 58 秒、ショットクロック残り 19 秒、A 1 のバックコートで、

(a) B 1 が意図的にボールを蹴った。

(b) B 1 が A 1 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。

(c) B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

タイムアウトがチーム A に認められた。

解説：チーム A のヘッドコーチは、ゲームをフロントコートのスローインラインからのスローインで再開するか、バックコートからのスローインで再開するかを選択する。

全ての場合において、フロントコートのスローインラインからのスローインで再開する場合、ショットクロックは 14 秒となる。

(a)(b)バックコートからのスローインで再開する場合、ショットクロックは 24 秒となる。

(c)バックコートからのスローインで再開する場合、ショットクロックは 19 秒となる。

17-53 条文：ボールがバスケットに入ったにもかかわらず、フィールドゴールや最後のフリースローが認められないとき、ゲームはフリースローラインの延長線上からのスローインで再開される。

17-54 例：ショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 がトラベリングのバイオレーションをし、フィールドゴールの得点をした。

解説：A 1 のフィールドゴールは認められない。チーム B はバックコートのフリースローラインの延長線上からスローインを与えられる。ショットクロックは 24 秒となる。

17-55 例：A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールが下降しているとき、A 2 がボールに触れ、ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のフィールドゴールは認められない。チーム B はバックコートのフリースローラインの延長線上からスローインを与えられる。ショットクロックは 24 秒となる。

第 18/19 条 タイムアウト/交代

18/19-1 **条文**：タイムアウトは、各クォーターやオーバータイムの開始前と終了後には認められない。交代は、第 1 クォーターの開始前とゲームの終了後には認められない。各クォーターやオーバータイムの間のプレーのインターバル中の交代は認められる。

18/19-2 **例**：ジャンプボールでボールがクルーチーフの手を離れたあと正当にタップされる前に、ジャンパーの A 2 がバイオレーションを宣せられ、チーム B にスローインのボールが与えられた。このときどちらかのチームがタイムアウトまたは交代を請求した。

解説：ゲームはすでに開始しているが、ゲームクロックがまだ動き始めていないため、タイムアウトも交代も認められない。

18/19-3 **条文**：フィールドゴールのショットで、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴ったとしても、バイオレーションではなくゲームクロックは止めない。フィールドゴールのショットが成功し、ある特定の状況下では、両チームにタイムアウトと交代が認められる。

18/19-4 **例**：フィールドゴールのショットで、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。その後バスケットに入った。このとき、いずれかあるいは両チームが、

(a)タイムアウトを請求した。

(b)交代を請求した。

解説：

(a)得点をされたチームにのみタイムアウトが認められる。

得点をされたチームにタイムアウトが認められた場合は、請求があれば相手チームにもタイムアウトが認められ、両チームとも交代を認められる。

(b)第 4 クォーター、オーバータイムでゲームクロックが残り 2 : 00 あるいはそれ以下を表示しているとき、得点をされたチームにのみ交代が認められる。得点をされたチームに交代が認められた場合は、請求があれば相手チームにも交代が認められ、両チームともタイムアウトも認められる。

18/19-5 **条文**：第 18 条と第 19 条はタイムアウトや交代が認められる時機の始まりと終わりについて規定している。最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられたあと、タイムアウトあるいは交代（フリースローシューターを含む全てのプレーヤー）の請求があった場合、以下のときにタイムアウトあるいは交代が両チームに認められる。

(a)最後のフリースローが成功したとき。あるいは、

(b)最後のフリースローのあと、スローインが続くとき。あるいは、

(c)何らかの理由で最後のフリースローの後にボールが引き続きデッドのとき。

同じファウルの罰則による2本もしくは3本のフリースローのうち、最初のフリースローのボールがフリースローシューターに与えられた後は、最後のフリースローの後でボールがデッドになるまではタイムアウトや交代は認められない。

それらのフリースローの間にテクニカルファウルが宣せられたとき、誰もリバウンドの位置に着かずに速やかにフリースローを行う。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなることを除いては、このフリースローの前後ではどちらのチームにもタイムアウトや交代は認められない。テクニカルファウルの罰則のフリースローを行うために交代要員がプレーヤーとなる場合、相手チームも必要に応じてプレーヤーのうち1人を交代することができる。

18/19-6 **例**：A1は2本のフリースローを与えられた。以下のとき、チームAまたはチームBがタイムアウトあるいは交代を請求した。

(a)ボールがフリースローシューターのA1に与えられる前。

(b)1本目のフリースローを打ったあと。

(c)2本目のフリースローが成功したあと、スローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持つ前。

(d)2本目のフリースローが成功したあと、スローインをするプレーヤーがコートの外側でボールを持ったあと。

解説：

(a)1本目のフリースローが行われる前に、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。

(b)成功した場合でも、1本目のフリースローの後にはタイムアウトあるいは交代は認められない。

(c)スローインが行われる前に、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。

(d)タイムアウトあるいは交代は認められない。

18/19-7 **例**：A1は2本のフリースローを与えられた。最初のフリースローを行ったあと、いずれかのチームがタイムアウトあるいは交代を請求した。最後のフリースローのとき、

(a)ボールがリングから跳ね返り、ゲームが続行した。

(b)フリースローが成功した。

(c)ボールがリングに触れなかった。

(d)ショットを打ちながらA1がフリースローラインを踏み、バイオレーションが宣せられた。

(e)A1の手からボールが離れる前にB1が制限区域の中へ踏み込んだ。A1のフリースローは成功せず、B1のバイオレーションが宣せられた。

解説：

(a)タイムアウトあるいは交代は認められない。

(b)(c)(d)タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。

(e)A 1 によって代わりのフリースローが行われ、成功した場合は、タイムアウトあるいは交代が速やかに認められる。

18/19- 8 **例：**交代が認められる時機がちょうど終わるときに、交代要員の A 6 がスコアーズテーブルに走り、大きな声で交代を申し出た。タイマー（国内大会ではスコアラー）が反応し誤ってブザーを鳴らした。審判は笛を吹き、ゲームを止めた。

解説：審判がゲームを止めたことにより、ボールはデッドになりゲームクロックは止められたままになるので、通常は交代が認められる時機になる。しかしながら請求は遅すぎたので、交代は認められない。ゲームは速やかに再開される。

18/19- 9 **例：**ゲーム中にゴールテンディングあるいはインタフェアレンスのバイオレーションが起きた。どちらかのコーチがタイムアウトを請求している、あるいはどちらかのチームが交代を申し出ている。

解説：バイオレーションによってゲームクロックは止められ、ボールはデッドになっている。タイムアウトあるいは交代は認められる。

18/19-10 **例：**B 1 が A 1 の 2 ポイントフィールドゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A 1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。フリースローを行うためにチーム B の交代要員がプレーヤーとなる場合、チーム A も必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。プレーヤーとなったチーム B の交代要員がフリースローを行う場合、あるいはチーム A もプレーヤーのうち 1 人を交代した場合、それらのプレーヤーはゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。チーム B のいずれかのプレーヤーが A 2 のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A 1 は 2 本目のフリースローを行う。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

18/19-11 **例：**B 1 が A 1 の 2 ポイントフィールドゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A 1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられた。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。

解説：A 1 が 2 本目のフリースローを与えられたあと、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

18/19-12 **例：**B 1 が A 1 の 2 ポイントフィールドゴールにファウルをし、ショットは成功しなかった。A 1 の 2 本のフリースローのうち、最初のフリースローのあと、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。これは A 2 の 5 個目のファウルであった。ここでどちらかのチームがタイムアウトを請求した、あるいは交代を申し出た。

解説：A 2 は速やかに交代となる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。フリースローを行うためにチーム B の交代要員がプレーヤーとなる場合、チーム A も必要に応じてプレーヤーのうち 1 人を交代することができる。プレーヤーとなったチーム B の交代要員がフリースローを行う場合、あるいはチーム A もプレーヤーのうち 1 人を交代した場合、それらのプレーヤーはゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代することはできない。チーム B のいずれかのプレーヤーが A 2 のテクニカルファウルのフリースローを行ったあと、A 1 は 2 本目のフリースローを行う。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。タイムアウトあるいは交代は次にそれが認められる時機に、どちらのチームにも認められる。

18/19-13 **例：**ドリブルをしている A 1 がテクニカルファウルを宣せられた。フリースローを行うために B 6 が交代を申し出た。

解説：どちらのチームにも交代が認められる時機である。プレーヤーとなったあと、B 6 は誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローを行うことができるが、ゲームクロックが動いたあと再び交代が認められる時機になるまでは、交代要員となることはできない。

18/19-14 **条文：**タイムアウトの請求のあと、どちらかのチームがファウルを宣せられた場合、審判がスコアラーズテーブルとのそのファウルに関する全てのコミュニケーションを完了するまでタイムアウトは始まらない。そのファウルがプレーヤーの5個目のファウルであった場合、このコミュニケーションには必要な交代の手順を含む。全てのコミュニケーションが完了したあとで審判が笛を吹いてタイムアウトのシグナルを示したとき、タイムアウトは始まる。

18/19-15 **例：**ゲーム中、チーム A のヘッドコーチがタイムアウトを請求し、その後 B 1 が 5 個目のファウルを宣せられた。

解説：スコアラーズテーブルとの全てのコミュニケーションを完了し、B 1 に代わる交代要員がプレーヤーとなるまでタイムアウトは始まらない。

18/19-16 例：ゲーム中、チーム A のヘッドコーチがタイムアウトを請求し、その後いずれかのプレーヤーがファウルを宣せられた。

解説：タイムアウトは正式に始まっていないが、両チームはそれぞれのベンチに向かうことを許される。

18/19-17 条文：それぞれタイムアウトは 1 分間である。両チームは、審判が笛を吹きコートに招き入れたあと、速やかにコートに戻らなければならない。ときおり、チームが 1 分間を超えてタイムアウトを引き伸ばすことで利益を得るとともにゲームの遅延も引き起こしている。審判によってそのチームのヘッドコーチには警告が与えられる。そのヘッドコーチが警告に対応しない場合、追加のタイムアウトが宣せられる。そのチームにタイムアウトが残っていない場合、ヘッドコーチにゲームの遅延によるテクニカルファウルが宣せられ、「B1」と記入される。

ハーフタイムのあと、チームが時間通りにコートに戻らなかったとき、そのチームにタイムアウトが宣せられる。この場合に宣せられたタイムアウトは 1 分間与えられることはなく、ゲームは速やかに再開される。

【補足】「この場合」とは、ハーフタイムのあとチームが時間通りにコートに戻らなかったときを指す。

18/19-18 例：タイムアウトが終わり、審判がチーム A をコート上に戻るよう招き入れた。チーム A のヘッドコーチはチームベンチエリアに残っている自チームに指示を与え続けた。審判はチーム A を再びコート上に招き入れ、

(a)チーム A はようやくコートに入った。

(b)チーム A はチームベンチエリアに残り続けた。

解説：

(a)チーム A がコート上へ戻り始めたあと、審判はチーム A のヘッドコーチに同様の振る舞いが繰り返される場合は追加のタイムアウトを宣せられる旨の警告を与える。

(b)警告なくチーム A はタイムアウトを宣せられる。このタイムアウトは 1 分間とする。チーム A にタイムアウトが残っていない場合、チーム A のヘッドコーチはゲームの遅延行為によるテクニカルファウルを宣せられ、スコアシート上に「B1」と記入される。

18/19-19 例：ハーフタイムのインターバルのあと、チーム A が控室から戻ってこないため、第 3 クォーターの開始が遅れた。

解説：チーム A が最終的にコートに戻ったあと、警告なくチーム A はタイムアウトを宣せられる。このタイムアウトは 1 分間とせず、ゲームは速やかに再開される。

18/19-20 **条文**：第4クォーターでゲームクロックが残り2:00を示すまでに、チームが後半に1回もタイムアウトを認められていない場合、スコアラーはスコアシート上のそのチームの後半の最初の枠に2本の横線を引く。スコアボード上では最初のタイムアウトは使われたものとして表示する。

18/19-21 **例**：第4クォーターでゲームクロックに2:00が表示された時点で、両チームとも後半に1回もタイムアウトを使っていなかった。

解説：スコアラーはスコアシート上の両チームの後半の最初の枠に2本の横線を引く。スコアボード上では1回目のタイムアウトは使われたものとして表示する。

18/19-22 **例**：第4クォーターでゲームクロックに2:09が表示されているとき、プレーが行われている最中にチームAのヘッドコーチが後半1回目のタイムアウトを請求した。ゲームクロックに1:58が表示されているとき、ボールがアウトオブバウンズに出てゲームクロックが止められた。タイムアウトがチームAに認められた。

解説：スコアラーは、第4クォーターでゲームクロックに2:00が表示される前にタイムアウトが認められなかったとして、スコアシート上のチームAの後半最初の枠に2本の横線を引く。タイムアウトが1:58に認められたとき、このタイムアウトはチームAの2つ目の枠に記録されるとともに、チームAには1回のタイムアウトのみが残る。タイムアウトのあと、スコアボード上では2回のタイムアウトが使われたものとして表示する。

18/19-23 **条文**：タイムアウトが請求されたときはいつでも、テクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリアーファウルが宣せられる前後かどうにかかわらず、フリースローが行われる前にタイムアウトが認められる。タイムアウトの間にテクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリアーファウルが宣せられた場合、フリースローはタイムアウトが終了したあとで行われる。

18/19-24 **例**：チームBのヘッドコーチがタイムアウトを請求した。A1がB1にアンスポーツマンライクファウルをし、続いてA2がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：タイムアウトがチームBに認められる。タイムアウトのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがB1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

18/19-25 **例**：チームBのヘッドコーチはタイムアウトを請求した。A1がB1にアンスポーツマンライクファウルをした。タイムアウトがチームBに認められた。タイムアウトの間にA2はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：タイムアウトのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

第 23 条 プレーヤーのアウトオブバウンズ、ボールのアウトオブバウンズ

23- 1 条文：境界線上あるいは境界線の外側にいるプレーヤーにボールが触れたことでボールがアウトオブバウンズとなった場合、このプレーヤーがボールをアウトオブバウンズに出したとみなす。

23- 2 例：サイドラインの近くで、両手でボールを持った A 1 が B 1 に近接してガードされた。A 1 は片足がアウトオブバウンズに触れている B 1 に体で触れた。

解説：A 1 の正当なプレーである。プレーヤーはプレーヤー以外の何かに体のいずれかの部分が触れたとき、アウトオブバウンズとなる。ゲームは続行となる。

23- 3 例：サイドラインの近くで、両手でボールを持った A 1 が B 1 と B 2 に近接してガードされた。A 1 は片足がアウトオブバウンズに触れている B 1 にボールで触れた。

解説：B 1 のアウトオブバウンズのバイオレーションである。アウトオブバウンズのプレーヤーに触れたとき、ボールはアウトオブバウンズとなる。ゲームはバックボードの真後ろを除いたボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

23- 4 例：A 1 はスコアアーズテーブルの前のサイドラインの近くでドリブルをしていた。ボールはコートから高く跳ね上がり、交代席に座っている B 6 の膝に触れた。ボールはコート上の A 1 に戻った。

解説：ボールはアウトオブバウンズにいる B 6 に触れたとき、アウトオブバウンズとなる。ボールはアウトオブバウンズに出る前に触れていた A 1 がアウトオブバウンズに出したとみなす。ゲームはバックボードの真後ろを除いたボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

第 24 条 ドリブル

24- 1 条文：プレーヤーが相手プレーヤーや自チームのバックボードをめがけて意図的にボールを投げた場合、ドリブルとはみなされない。

24- 2 例：A 1 はまだドリブルをしておらず、立ち続けながらバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A 1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A 1 はショットやパス、ドリブルを始めることができる。

24-3 例：ひと続きの動作あるいは立ち止まってドリブルを終了したあと、A 1 がバックボードをめがけてボールを投げ、他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A 1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A 1 はショットやパスをすることができるが、新たなドリブルを始めることはできない。

24-4 例：A 1 のフィールドゴールのショットはリングに触れなかった。A 1 はボールをキャッチし、バックボードをめがけて投げた。そのあと他のプレーヤーが触れる前にボールをキャッチした、あるいはボールに触れた。

解説：A 1 の正当なプレーである。ボールをキャッチしたあと、A 1 はショットやパス、ドリブルを始めることができる。

24-5 例：A 1 はドリブルをし、正当に止まった。そのあと、

(a) A 1 はバランスを崩したが、ピボットフットを動かすことなくボールを片手あるいは両手で持ったまま、その持っているボールでコートに1度あるいは2度触れた。

(b) A 1 はピボットフットを動かすことなく、ボールを片方の手からもう片方にトスした。

解説：どちらの場合においても、A 1 の正当なプレーである。A 1 はピボットフットを動かしていない。

24-6 例：A 1 は、

(a) 相手プレーヤーを越えてボールを投げてドリブルを始めた。

(b) 自分から数メートル離れた場所にボールを投げてドリブルを始めた。

ボールがコートに触れたあと、A 1 はドリブルを続けた。

解説：どちらの場合においても、A 1 の正当なプレーである。A 1 がドリブルで再びボールに触れる前にボールはコートに触れている。

24-7 例：A 1 がドリブルを終え、B 1 の脚に意図的にボールを投げた。A 1 はボールをキャッチし、再びドリブルを始めた。

解説：A 1 のダブルドリブルのバイオレーションである。B 1 がボールに触れたわけではなく、ボールがB 1 に触れたとみなし、A 1 のドリブルは終わっている。A 1 は再びドリブルをすることはできない。

第 25 条 トラベリング

25-1 条文：コートに横たわっているプレーヤーがボールをコントロールすること、プレーヤーがボールを持ったままコートに倒れることは正当である。またそのプレーヤーがコートに倒れたあと、その勢いで滑ることも正当である。ただし、そのプレーヤーがコートを転がったり、ボールを持ったまま立ち上がろうとしたらバイオレーションである。

25-2 **例**：両手でボールを持っている A 1 がバランスを崩し、コート上に倒れた。

解説：A 1 の正当なプレーである。コートに倒れることはトラベリングのバイオレーションではない。

25-3 **例**：両手でボールを持っている A 1 がコート上に倒れ、その勢いで滑った。

解説：A 1 の正当なプレーである。ただし、ディフェンスを避けるために転がったり、ボールを持ったまま立ち上がろうとしたりした場合、トラベリングのバイオレーションである。

25-4 **例**：A 1 が、コートに横たわりながらボールをコントロールした。その後 A 1 は、

- (a) A 2 にボールをパスした。
- (b) コートに横たわったままドリブルを始めた。
- (c) ボールをドリブルしながら立ち上がろうとした。
- (d) ボールを持ったまま立ち上がろうとした。

解説：

- (a)(b)(c) A 1 の正当なプレーである。
- (d) A 1 のトラベリングのバイオレーションである。

25-5 **条文**：プレーヤーはドリブルを終えたあと、あるいはボールのコントロールを得たあとに、連続して同じ足あるいは連続して両足でコートに触れることはできない。

25-6 **例**：A 1 は両手でボールを持ってドリブルを終え、ひと続きの動作で左足でジャンプし、左足、右足の順で着地してフィールドゴールのショットをした。

解説：A 1 のトラベリングのバイオレーションである。プレーヤーはドリブルを終えたあと、連続して同じ足でコートに触れることはできない。

第 26 条 3 秒ルール

26-1 **条文**：プレーヤーが3秒のバイオレーションを避けるために、エンドラインからコートを離れ、その後再び制限区域に入ったとき、バイオレーションとなる。

26-2 **例**：制限区域に 3 秒未満いた A 1 は、3 秒のバイオレーションを避けるためにエンドラインからアウトオブバウンズに移動した。その後 A 1 は再び制限区域に入った。

解説：A 1 の 3 秒のバイオレーションである。

第 28 条 8 秒ルール

28-1 **条文**：ジャンプボールシチュエーションによってショットクロックが止められた。その結果、オルタネイティングポゼッションのスローインが、バックコートでボールをコントロールしていたチームに与えられる場合、8 秒は継続となる。

28-2 **例**：A 1 がバックコートで 5 秒間ドリブルをしたあと、ヘルドボールが起きた。チーム A に次のオルタネイティングポゼッションのスローインが与えられた。

解説：チーム A は 3 秒でボールをフロントコートに進めなければならない。

28-3 **条文**：バックコートからフロントコートにドリブルをしているとき、ドリブラーの両足とボールが完全にフロントコートに触れた時点で、ボールがフロントコートに進められたとみなされる。

28-4 **例**：A 1 がセンターラインをまたいでいたとき、バックコートにいる A 2 からボールを受けた。A 1 はそのあと、まだバックコートにいる A 2 にボールをパスした。

解説：チーム A の正当なプレーである。A 1 は両足が完全にフロントコートに触れておらず、バックコートへボールをパスすることができる。8 秒は継続となる。

28-5 **例**：A 1 がバックコートからドリブルをして、センターラインをまたいだ状態でボールを持ってドリブルを終えた。A 1 はそのあと同様にセンターラインをまたいでいる A 2 にパスをした。

解説：チーム A の正当なプレーである。A 1 は両足が完全にフロントコートに触れておらず、同じくフロントコートにいない A 2 にボールをパスすることができる。8 秒は継続となる。

28-6 **例**：A 1 はバックコートからドリブルをして、片足がフロントコートにある。A 1 はセンターラインをまたいでいる A 2 にボールをパスした。A 2 はバックコートでドリブルを始めた。

解説：チーム A の正当なプレーである。A 1 は両足が完全にフロントコートに触れておらず、同じくフロントコートにいない A 2 にボールをパスすることができる。A 2 はバックコートでドリブルをすることができる。8 秒は継続となる。

28-7 **例**：A 1 がバックコートからドリブルをし、前に進むことを止めたが、ドリブルを続けているときに、

(a)センターラインをまたいでいる。

(b)両足がフロントコートにあるが、ボールはバックコートでドリブルされている。

(c)両足がフロントコートにあり、ボールはバックコートでドリブルされているが、その後 A 1 は両足をバックコートに戻した。

(d)両足がバックコートにあるが、ボールはフロントコートでドリブルされている。

解説：全ての場合において、A 1 の正当なプレーである。ドリブルをしている A 1 は両足とボールの全てが完全にフロントコートに触れるまでバックコートにいるとみなされる。8 秒は継続となる。

28-8 **条文**：8秒が継続で、それまでボールをコントロールしていたチームがバックコートでスローインを与えられる場合、スローインをするプレーヤーにボールを与える審判は、8秒のうち何秒が残っているかをスローインをするプレーヤーに伝える。

28-9 **例**：A1 がバックコートで 6 秒間ドリブルをしたとき、

(a)バックコートで

(b)フロントコートで

ダブルファウルが起きた。

解説：

(a)ゲームはバックコートのダブルファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。審判はボールを 2 秒でフロントコートに進めることをスローインをするチーム A のプレーヤーに伝える。

(b)ゲームはフロントコートのダブルファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

28-10 **例**：A1 がバックコートで 4 秒間ドリブルをしたとき、B1 がボールをチーム A のバックコートのアウトオブバウンズに弾き出した。

解説：ゲームはバックコートからチーム A のスローインで再開される。審判はボールを 4 秒でフロントコートに進めることをスローインをするチーム A のプレーヤーに伝える。

28-11 **条文**：審判がどちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止め、相手チームが不利な状況になると判断した場合は、8秒は継続となる。

28-12 **例**：第 4 クォーター残り 25 秒、得点が A 72 - B 72 で、チーム A がボールのコントロールを得た。

A1 がバックコートで 4 秒間ドリブルをしたとき、

(a)ゲームクロックまたはショットクロックが止まった、あるいは開始されなかったため、

(b)コート上にボトルが投げ込まれたため、

(c)ショットクロックが誤ってリセットされたため、

審判がゲームを止めた。

解説：全ての場合において、ゲームはバックコートからチーム A のスローインによって、8 秒のうち 4 秒を残して再開される。新たに 8 秒がチーム A に与えられた場合、チーム B は不利な状況になると考えられる。

28-13 **条文**：8秒のバイオレーションが起きた後のスローインの位置は、バイオレーションが起きた場所のボールの位置によって決定される。

28-14 例：チーム A の 8 秒のバイオレーションが起きたとき、

(a)チーム A は、バックコートでボールをコントロールしていた。

(b)ボールは、バックコートにいる A 1 からフロントコートへのパスの途中で、空中にあった。

解説：チーム B のスローインはフロントコートの、

(a)バックボードの真後ろを除いた 8 秒のバイオレーションが起きたときにボールがあった場所

(b)センターライン

に最も近い位置から行われ、ショットクロックは 14 秒となる。

第 29/50 条 24 秒ルール

29/50- 1 **条文：**ショットクロックの終了間際にフィールドゴールのショットが放たれ、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールがリングに触れなかった場合、相手チームが速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られない限り、バイオレーションである。バックボードの真後ろを除いたゲームが止められた場所に最も近い位置から相手チームにスローインのボールが与えられる。

29/50- 2 **例：**A 1 のフィールドゴールのショットが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはバックボードに触れたあと、コート上に転がり、最初に B 1、次に A 2 に触れ、最終的に B 2 にコントロールされた。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションである。A 1 のフィールドゴールのショットはリングに触れず、チーム B は速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていない。

29/50- 3 **例：**A 1 のフィールドゴールのショットで、ボールはバックボードに触れたが、リングには触れなかった。ボールは B 1 に触れられたが、コントロールされなかった。その後 A 2 がボールのコントロールを得た。そしてショットクロックのブザーが鳴った。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションである。

29/50- 4 **例：**ショットクロックの終了間際に A 1 がフィールドゴールのショットをして B 1 に正当にブロックされた。ショットクロックのブザーが鳴ったあと、B 1 が A 1 にファウルをした。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションである。B 1 の A 1 に対するファウルは、アンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルのいずれかでない限りなかったものとする。

29/50- 5 **例：**A 1 のフィールドゴールのショットが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに触れず、その後 A 2 と B 2 の間でヘルドボールが起きた。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションである。チーム B は速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていない。

29/50-6 **例：**A 1 のフィールドゴールのショットが空中にあるときにショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに触れず、その後 B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションである。チーム B は速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られていない。

29/50-7 **例：**B 1 はフィールドゴールのショットの動作（アウトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。ファウルのあと、ショットクロックのブザーが鳴った。ボールはバスケットに入った。

解説：A 1 のフィールドゴールは認められる。本来ファウルが宣せられると同時にショットクロックは止められる。したがって、ショットクロックのブザーはなかったものとする。1 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

29/50-8 **条文：**ショットクロックのブザーが鳴ったとしても、相手チームがボールを速やかかつ明らかにボールのコントロールを得られると審判が判断する場合は、ショットクロックのブザーはなかったものとし、ゲームは続行する。

29/50-9 **例：**ショットクロックの終了間際に（2 人ともフロントコートにいる）A 1 のパスを A 2 がキャッチできず、ボールはチーム A のバックコートに転がった。B 1 がバスケットまで誰もいない状況でボールをコントロールしようとする前に、ショットクロックのブザーが鳴った。

解説：B 1 は速やかにかつ明らかにボールのコントロールを得るため、ショットクロックのブザーはなかったものとし、ゲームは続行する。

29/50-10 **条文：**それまでボールをコントロールしていたチームがオルタネイティングポゼッションのスローインを与えられる場合、そのチームのショットクロックはジャンプボールシチュエーションが起きた時点から継続となる。

29/50-11 **例：**ショットクロック残り 10 秒で、チーム A がフロントコートでボールをコントロールしているとき、ジャンプボールシチュエーションが起きた。オルタネイティングポゼッションのスローインが、

(a)チーム A に与えられた。

(b)チーム B に与えられた。

解説：

(a)ショットクロックは 10 秒となる。

(b)ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-12 **条文**：ボールをコントロールしていないチームのファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになるバイオレーションを除く）により審判がゲームを止め、ボールのポゼッションがフロントコートからその前にコントロールしていたチームに与えられる場合、

- ・ゲームが止められた時点で、ショットクロックに14秒以上が表示されている場合、ショットクロックは継続となる。
- ・ゲームが止められた時点で、ショットクロックに13秒以下が表示されている場合、ショットクロックは14秒となる。

29/50-13 **例**：A 1 がドリブルをしているときに B 1 がボールをチーム A のフロントコートのアウトオブバウンズに弾き出した。ショットクロックには 8 秒が表示されていた。

解説：ショットクロックは 8 秒となる。

29/50-14 **例**：フロントコートでドリブルをしている A 1 に B 1 がファウルをし、このクォーター 2 個目のチームファウルであった。ショットクロックには 3 秒が表示されていた。

解説：ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-15 **例**：ショットクロック残り 4 秒で、チーム A がフロントコートでボールをコントロールしているとき、

(a) A 1 が

(b) B 1 が

怪我をして、審判がゲームを止めた。

解説：ショットクロックは、

(a) 4 秒となる。

(b) 14 秒となる。

29/50-16 **例**：ショットクロック残り 6 秒で、A 1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にある時に A 2 と B 2 にダブルファウルが起きた。ボールはリングに触れなかった。オルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示している。

解説：ショットクロックは 6 秒となる。

29/50-17 **例**：ショットクロック残り 5 秒で、A 1 がドリブルをしているときに、B 1 がテクニカルファウルを宣せられた。その後チーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられた。

解説：等しい罰則を相殺したあと、ゲームはチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 5 秒となる。

29/50-18 **例**：

(a) ショットクロック残り 16 秒で

(b)ショットクロック残り 12 秒で

フロントコートにいる A 1 が A 2 にボールをパスしたとき、バックコートにいる B 1 が意図的にボールを蹴った、もしくは拳でボールを叩いた。

解説：どちらの場合においても、B 1 のバイオレーションである。ゲームはフロントコートからチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは、

(a)16 秒となる。

(b)14 秒となる。

29/50-19 **例**：第 3 クォーターで A 1 のフロントコートからのスローインの間に、B 1 が境界線を越えて両腕を動かし、A 1 のパスを妨げた。ショットクロックは、

(a)19 秒であった。

(b)11 秒であった。

解説：どちらの場合においても、B 1 のバイオレーションである。ゲームはフロントコートからチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは、

(a)19 秒となる。

(b)14 秒となる。

29/50-20 **例**：ショットクロック残り 6 秒で、A 1 がフロントコートでドリブルをしているとき、B 2 が A 2 にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 2 に与えられる。フリースローの成否にかかわらず、ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

同様の解釈が、ディスクォリファイングファウルにも適用される。

29/50-21 **条文**：審判がどちらのチームにも関係のない正当な理由でゲームを止め、相手チームが不利な状況になると判断した場合は、ショットクロックは継続となる。

29/50-22 **例**：第 4 クォーター残り 25 秒、得点が A 72 - B 72 で、チーム A がフロントコートでボールのコントロールを得た。A 1 が 20 秒間ドリブルをしたとき、

(a)ゲームクロックまたはショットクロックが止まった、あるいは開始されなかったため、

(b)コート上にボトルが投げ込まれたため、

(c)ショットクロックが誤ってリセットされたため、

審判がゲームを止めた。

解説：全ての場合において、ゲームは止められた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは 4 秒となる。ゲームがショットクロック 14 秒で再開された場合、チーム B は不利な状況になると考えられる。

29/50-23 **例**：A 1 のフィールドゴールのショットのボールがリングに触れた。A 2 がリバウンドのボールを取り、その 9 秒後に誤ってショットクロックのブザーが鳴った。審判がゲームを止めた。

解説：ショットクロックのバイオレーションとなった場合、ボールをコントロールしているチーム A は不利な状況になると考えられる。コミッショナーが同席していればコミッショナー、ショットクロックオペレーターと協議したあと、ゲームはチーム A のスローインで再開され、ショットクロックは 5 秒となる。

29/50-24 **例**：ショットクロック残り 4 秒で、A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールはリングに触れなかったが、ショットクロックオペレーターは誤ってショットクロックをリセットしてしまった。A 2 がリバウンドのボールを取り、しばらくして A 3 がフィールドゴールで得点した。このとき、審判が誤りを認識した。

解説：審判は、コミッショナーが同席していればコミッショナーと協議したあと、A 1 のフィールドゴールのショットの間にボールがリングに触れなかったことを確認し、ショットクロックが誤ってリセットされていなかった場合、A 3 のショットのボールはショットクロックのブザーがなる前に両手を離れていたかを判断する。離れていた場合、A 3 のフィールドゴールは認められ、離れていなかった場合、ショットクロックのバイオレーションであり、A 3 のフィールドゴールは認められない。

29/50-25 条文 ：アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルの後のスローインは、いつでもフロントコートのスローインラインから行われる。ショットクロックは14秒となる。

29/50-26 **例**：第 4 クォーター残り 1:12、ショットクロック残り 6 秒で、A 1 がフロントコートでドリブルをしているときに B 1 が A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。A 1 の最初のフリースローのあと、チーム A もしくはチーム B のヘッドコーチがタイムアウトを請求した。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本目のフリースローが A 1 に与えられる。そのあと、タイムアウトが認められる。タイムアウトのあと、ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-27 **例**：ショットクロック残り 19 秒で、A 1 がフロントコートでドリブルをしているときに B 2 が A 2 にアンスポーツマンライクファウルをした。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 2 に与えられる。フリースローの成否にかかわらず、ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

同様の解釈が、ディスクォリファイングファウルにも適用される。

29/50-28 **条文：** フィールドゴールのショットが放たれ、ディフェンスのチームのバックコートで、ディフェンスのプレーヤーがファウルを宣せられたとき、ゲームがスローインで再開される場合、ショットクロックは、

- ・ゲームが止められたとき、ショットクロックに14秒以上が表示されていた場合、ショットクロックはリセットされず、継続となる。
- ・ゲームが止められたとき、ショットクロックに13秒以下が表示されていた場合、ショットクロックは14秒となる。

29/50-29 **例：** ショットクロック残り 17 秒で、A 1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるときにチーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 2 個目のチームファウルであった。ボールは、

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c) リングに触れなかった。

解説：

(a) A 1 のフィールドゴールは認められる。

全ての場合において、ゲームはフロントコートの B 2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 17 秒となる。

29/50-30 **例：** ショットクロック残り 10 秒で、A 1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるときにチーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 2 個目のチームファウルであった。ボールは、

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c) リングに触れなかった。

解説：

(a) A 1 のフィールドゴールは認められる。

全ての場合において、ゲームはフロントコートの B 2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-31 **例：** A 1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるときに、ショットクロックのブザーが鳴った。チーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 2 個目のチームファウルであった。ボールは、

- (a) バスケットに入った。
- (b) リングに触れたが、バスケットには入らなかった。
- (c) リングに触れなかった。

解説：

(a)A 1 のフィールドゴールは認められる。

全ての場合において、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ゲームはフロントコートの B 2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-32 **例：**ショットクロック残り 10 秒で、A 1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるときにチーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 5 個目のチームファウルであった。ボールは、

(a)バスケットに入った。

(b)リングに触れたが、バスケットには入らなかった。

(c)リングに触れなかった。

解説：

(a)A 1 のフィールドゴールは認められる。

全ての場合において、2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

29/50-33 **例：**A 1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるときに、ショットクロックのブザーが鳴った。チーム B のバックコートにいる B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 5 個目のチームファウルであった。ボールは、

(a)バスケットに入った。

(b)リングに触れたが、バスケットには入らなかった。

(c)リングに触れなかった。

解説：

(a)A 1 のフィールドゴールは認められる。

全ての場合において、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

29/50-34 **例：**A 1 のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるときに、ショットクロックのブザーが鳴った。そのとき、A 2 もしくは B 2 はテクニカルファウルを宣せられた。ボールは、

(a)バスケットに入った。

(b)リングに触れたが、バスケットには入らなかった。

(c)リングに触れなかった。

解説：

全ての場合において、誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A もしくは

チーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。

(a) チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。A 1 のフィールドゴールは認められる。

ゲームはエンドラインからチーム B のスローインで再開される。

(b) チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ジャンプボールシチュエーションとなる。

ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

(c) チーム A のショットクロックのバイオレーションである。ゲームはバックボードの真後ろを除いたエンドラインからチーム B のスローインで再開される。

29/50-35 **条文**：ボールが何らかの理由で相手チームのバスケットのリングに触れたあと、ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチームと同じチームが再びボールをコントロールした場合は、ショットクロックは14秒となる。

29/50-36 **例**：A 1 から A 2 へのパスのボールに B 2 が触れたあと、ボールがリングに触れ、A 3 がそのボールをコントロールした。

解説：A 3 がコート上でボールのコントロールを得たらすぐにショットクロックは 14 秒となる。

29/50-37 **例**：ショットクロック残り、

(a) 4 秒で

(b) 20 秒で

A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールはリングに触れ、A 2 がボールのコントロールを得た。

解説：どちらの場合においても、A 2 がコート上でボールのコントロールを得たらすぐにショットクロックは 14 秒となる。

29/50-38 **例**：A 1 がフィールドゴールのショットをし、ボールはリングに触れた。B 1 がボールに触れ、その後 A 2 がボールのコントロールを得た。

解説：A 2 がコート上でボールのコントロールを得たらすぐにショットクロックは 14 秒となる。

29/50-39 **例**：A 1 がフィールドゴールのショットをし、ボールはリングに触れた。B 1 がボールに触れ、ボールはアウトオブバウンズに出た。

解説：ゲームはボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。スローインが行われる場所にかかわらず、ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-40 **例**：ショットクロック残り 4 秒で、A 1 がショットクロックをリセットするためにボールをリングに向かって投げた。ボールはリングに触れ、その後 B 1 がボールに触れて、ボールはチーム A のバックコートのアウトオブバウンズに出た。

解説：ゲームはバックコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-41 **例：**A 1 がフィールドゴールのショットをし、ボールはリングに触れた。A 2 がボールを弾き、その後 A 3 がボールのコントロールを得た。

解説：A 3 がコート上でボールのコントロールを得たらすぐにショットクロックは 14 秒となる。

29/50-42 **例：**A 1 がフィールドゴールのショットをし、ボールはリングに触れた。その後リバウンドの間に B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。

解説：ゲームは B 2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-43 **例：**A 1 がフィールドゴールのショットをし、ボールはバスケットに入った。B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。

解説：A 1 のフィールドゴールは認められる。ゲームは B 2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-44 **例：**A 1 がフィールドゴールのショットをし、ボールはリングに触れた。リバウンドで A 2 と B 2 の間でヘルドボールが起きた。オルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示している。

解説：ゲームはヘルドボールが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-45 **例：**ショットクロック残り、

(a) 8 秒で

(b) 17 秒で

A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールがリングとバックボードの間に挟まった。オルタネイティングポゼッションアローはチーム A を示している。

解説：どちらの場合においても、ゲームはフロントコートのバックボードに最も近いエンドラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-46 **例：**フロントコートにいる A 1 が A 2 にアリウープのパスをした、A 2 はボールをキャッチできなかった。ボールはリングに触れ、その後 A 3 がボールのコントロールを得た。

解説：

A 3 がフロントコートでボールのコントロールを得た場合、ショットクロックは 14 秒となる。

A 3 がバックコートでボールのコントロールを得た場合、チーム A は A 1 のパスでボールのコントロールを失っていないため、チーム A のバックコートバイオレーションとなる。

29/50-47 **例**：A 1 のフィールドゴールのショットのボールがリングに触れた。B 1 がリバウンドのボールを取り、コートに戻った。A 2 が B 1 の両手からボールを弾き、A 3 がボールをキャッチした。

解説：明らかなボールのコントロールを得たチーム B は、ボールがリングに触れる前にボールをコントロールしていたチーム A とは異なるチームである。ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-48 **例**：ショットクロック残り6秒で、A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールがリングに触れ、その後 A 2 がバックコートでボールのコントロールを得た。B 1 が A 2 にファウルをし、このクォーター3 個目のチームファウルであった。

解説：ゲームはバックコートの B 1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-49 **例**：ショットクロック残り5秒で、スローインを行う A 1 がチーム B のバスケットに向かってボールをパスした。ボールはリングに触れ、その後 A 2 あるいは B 2、もしくはその両方がボールに触れたが、コントロールはしなかった。

解説：ゲームクロックとショットクロックは、ボールがコート上でどちらかのプレーヤーに触れた、もしくは触れられたらすぐに動かし始められる。

その後チーム A がコート上でボールのコントロールを得た場合、ショットクロックは 14 秒となる。

その後チーム B がコート上でボールのコントロールを得た場合、ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-50 **条文**：ゲーム中、チームがフロントコートあるいはバックコートで新たなライブのボールのポゼッションを得たとき、ショットクロックは24秒となる。

29/50-51 **例**：ゲームクロックが動いている間に、A 1 がコート上で新たにボールのポゼッションを得たのは、
(a)バックコートであった。

(b)フロントコートであった。

解説：どちらの場合においても、ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-52 **例**：チーム B のスローインのあと、A 1 がコート上で速やかかつ明らかに新たなボールのポゼッションを得たのは、

(a)バックコートであった。

(b)フロントコートであった。

解説：どちらの場合においても、ショットクロックは 24 秒となる。

29/50-53 **条文**：ボールをコントロールしているチームのファウルあるいはバイオレーション（ボールがアウトオブバウンズになるバイオレーションを含む）により審判がゲームを止めた。フロントコートからのスローインが相手チームに与えられる場合、ショットクロックは14秒となる。

29/50-54 **例**：バックコートにいる A 1 が同じくバックコートにいる A 2 にボールをパスした。A 2 はボールに触れたがキャッチせず、ボールはアウトオブバウンズに出た。

解説：ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-55 **条文**：ゲームクロック残り24秒未満で、チームがコート上でライブのボールの新たなコントロールを得た、あるいはコントロールを得た、もしくはコントロールを取り戻した場合、ショットクロックには何も表示しない。

ゲームクロック残り24秒未満および14秒を超えていて、ボールが相手チームのバスケットのリングに触れ、コート上でライブのボールのコントロールを取り戻したあと、ショットクロックは14秒となる。ゲームクロックが14秒以下の場合、ショットクロックには何も表示しない。

29/50-56 **例**：ゲームクロック残り 12 秒で、チーム A が新たにボールのポゼッションを得た。

解説：ショットクロックには何も表示しない。

29/50-57 **例**：ゲームクロック残り 23 秒で、A 1 がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ゲームクロック残り 18 秒で、チーム B のバックコートにいる B 1 が意図的にボールを蹴った。

解説：ゲームはフロントコートの B 1 がボールを蹴った場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ゲームクロックには 18 秒が表示され、ショットクロックには何も表示しない。

29/50-58 **例**：ゲームクロック残り 23 秒で、A 1 がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り 19 秒で、A 1 がフィールドゴールのショットをし、ボールはリングに触れた。ゲームクロック残り 16 秒で、A 2 がリバウンドのボールを取り、チーム A がボールのコントロールを取り戻した。

解説：ゲームはゲームクロック残り 16 秒で続行となる。ショットクロックは表示される。ゲームクロックは 14 秒を超えていたため、ショットクロックは 14 秒となる。

29/50-59 **例**：ゲームクロック残り 23 秒で、A 1 がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り 15 秒で、A 1 がフィールドゴールのショットをし、ボールはリングに触れた。ゲームクロック残り 12 秒で、チーム B のバックコートで B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

解説：ゲームクロック残り 12 秒で、ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ゲームクロックは 14 秒未満であったため、ショットクロックには引き続き何も表示しない。

29/50-60 **例**：ゲームクロック残り 22 秒で、A 1 がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り 18 秒で、A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールはリングに触れず、ゲームクロック残り 15.5 秒で、チーム B のバックコートで B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

解説：ゲームクロック残り 15.5 秒で、ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックには引き続き何も表示しない。

29/50-61 **例**：ゲームクロック残り 22 秒で、A 1 がコート上で新たなボールのコントロールを得た。ショットクロックには何も表示されていない。ゲームクロック残り 15 秒で、A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールはリングに触れず、ゲームクロック残り 12 秒で、チーム B のバックコートで B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。

解説：ゲームクロック残り 12 秒で、ゲームはフロントコートのボールがアウトオブバウンズに出た場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。チーム A はゲームクロック残り 24 秒未満で新たなボールのコントロールを得ているため、ショットクロックには引き続き何も表示しない。

29/50-62 **条文**：ショットクロックの終了間際にフィールドゴールのショットが放たれ、ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールがリングに触れなかった場合、審判は相手プレーヤーが速やかかつ明らかなボールのコントロールを得るかどうかを確認するために待ち、

- ・得られた場合、ショットクロックのブザーはなかったものとする。
- ・得られなかった場合、審判はバイオレーションを宣する。

29/50-63 **例**：ゲームクロック残り 25.2 秒で、チーム A がボールのコントロールを得た。ショットクロック残り 1 秒で、A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに触れず、その 1.2 秒後にクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。審判はチーム B が速やかかつ明らかなボールのコントロールを得るかどうかを確認するために待っており、バイオレーションを宣さなかった。クォーターは終了となる。

29/50-64 **例**：ゲームクロック残り 25.2 秒で、チーム A がボールのコントロールを得た。ショットクロック残り 1 秒で、A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールが空中にある間にショットクロックのブザーが鳴った。ボールはリングに触れず、A 2 がリバウンドのボールを取った。ゲームクロック残り 0.8 秒で、審判はバイオレーションを宣した。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションである。ゲームクロック残り 0.8 秒で、ゲームが止められた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開する。

29/50-65 **例**：ゲームクロック残り 25.2 秒で、チーム A がボールのコントロールを得た。ゲームクロック残り 1.2 秒で、A1 が片手または両手でボールを持っているとき、ショットクロックのブザーが鳴った。ゲームクロック残り 0.8 秒で、審判はバイオレーションを宣した。

解説：チーム A のショットクロックのバイオレーションである。ゲームクロック残り 1.2 秒でバイオレーションが起きており、審判はゲームクロックを修正する。ゲームクロックは 1.2 秒で、ゲームが止められた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開する。

第 30 条 ボールをバックコートに返すこと

30-1 **条文**：プレーヤーが空中にいるときは、ジャンプをする前に最後に触れていたコートにいるものとみなされる。

しかし、プレーヤーがフロントコートからジャンプして空中にいる間に新たなボールのチームコントロールを得たとき、その後プレーヤーはコート上のどこにでもボールを持って着地することができる。着地する前にバックコートにいるチームメイトにボールをパスすることはできない。

30-2 **例**：バックコートにいる A1 がフロントコートにいる A2 にボールをパスした。B1 は自チームのフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、

(a)両足でバックコートに着地した。

(b)センターラインをまたいで着地した。

(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向かってドリブルあるいはパスをした。

解説：チーム B のバックコートバイオレーションではない。B1 は空中にいる間に新たなボールのチームコントロールを確立し、コート上のどこにでも着地することができる。全ての場合において、B1 は正当にバックコートにいる。

30-3 **例**：A1 と B1 の間での第 1 クォーター開始のジャンプボールでボールは正当にタップされた。A2 はフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、

(a)両足でバックコートに着地した。

(b)センターラインをまたいで着地した。

(c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向かってドリブルあるいはパスをした。

解説：A2 のバックコートバイオレーションではない。A2 は空中にいる間に最初のボールのチームコントロールを確立し、コート上のどこにでも着地することができる。全ての場合において、A2 は正当にバックコートにいるとみなされる。

- 30-4 例：フロントコートでスローインを行う A 1 が A 2 にボールをパスした。A 2 はフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、
- (a)両足でバックコートに着地した。
 - (b)センターラインをまたいで着地した。
 - (c)センターラインをまたいで着地したあと、バックコートに向かってドリブルあるいはパスをした。

解説： チーム A のバックコートバイオレーションである。A 2 が空中にいる間にボールをキャッチしてバックコートに着地する前に、スローインを行う A 1 はフロントコートでボールのチームコントロールを確立している。

- 30-5 例：バックコートでスローインを行う A 1 が A 2 にボールをパスした。B 1 はフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、バックコートに着地する前にバックコートにいる B 2 にボールをパスした。

解説： チーム B のバックコートバイオレーションである。B 1 がフロントコートからジャンプして空中にいる間に新たなボールのチームコントロールを得たとき、コート上のどこにでも着地することができる。しかし、着地する前にバックコートにいるチームメイトにボールをパスすることはできない。

- 30-6 例：A 1 と B 1 の間での第 1 クォーター開始のジャンプボールでボールはフロントコートにいる A 2 に正当にタップされた。A 2 はジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、コート上に着地する前にバックコートにいる A 1 にボールをパスした。

解説： チーム A のバックコートバイオレーションである。空中にいる A 2 は両手にボールを持ったままバックコートに着地することができるが、バックコートにいるチームメイトにボールをパスすることはできない。

30-7 **条文：** 完全にフロントコートにいるチームAのプレーヤーが、ボールをバックコートに触れさせたあと、チームAのプレーヤーがフロントコートまたはバックコートのいずれかでそのボールに最初に触った場合、ライブのボールが不当にバックコートに戻ったとみなされる。しかし、バックコートにいるチームAのプレーヤーが、ボールをフロントコートに触れさせたあと、チームAのプレーヤーがフロントコートまたはバックコートのいずれかでそのボールに最初に触った場合は正当である。

- 30-8 例：A 1 と A 2 がセンターライン近くのフロントコートに両足を着けて立っている。A 1 は A 2 にバウンスパスをした。パスされたボールはチーム A のバックコートに触れたあと、フロントコートにいる A 2 に触れた。

解説： チーム A のバックコートバイオレーションである。

- 30-9 **例**：A 1 がセンターラインの近くでバックコートに両足を着けて立っており、同じくセンターラインの近くでバックコートに両足を着けて立っている A 2 にバウンスパスをした。パスされたボールはチーム A のフロントコートに触れたあと、A 2 に触れた。
- 解説**：チーム A のプレーヤーは誰もフロントコートでボールをコントロールしていないため、チーム A のバックコートバイオレーションではない。しかし、ボールがチーム A のフロントコートに触れたとき、8 秒は数え終わる。バックコートにいる A 2 がボールに触れたらすぐに新たな 8 秒が数え始められる。
- 30-10 **例**：バックコートにいる A 1 がフロントコートに向かってボールをパスした。ボールはコート上でセンターラインをまたいで立っている審判に触れ、まだバックコートにいる A 2 がボールに触れた。
- 解説**：チーム A のプレーヤーは誰もフロントコートでボールをコントロールしていないため、チーム A のバックコートバイオレーションではない。しかし、ボールがチーム A のフロントコートにいる審判に触れたとき、8 秒は数え終わる。バックコートにいる A 2 がボールに触れたらすぐに新たな 8 秒が数え始められる。
- 30-11 **例**：チーム A がフロントコートでボールをコントロールしているとき、A 1 と B 1 が同時にボールに触れた。その後ボールはチーム A のバックコートに転がり、A 2 が最初にボールに触れた。
- 解説**：チーム A のバックコートバイオレーションである。
- 30-12 **例**：A 1 はバックコートからフロントコートヘドリブルをし、両足はフロントコートに入り、バックコートでボールを弾ませてドリブルをしていた。その後ボールは A 1 の脚に触れて転がり、バックコートで A 2 がドリブルを始めた。
- 解説**：チーム A の正当なプレーである。A 1 はまだフロントコートでボールのコントロールを確立していない。
- 30-13 **例**：バックコートにいる A 1 がフロントコートにいる A 2 にボールをパスした。A 2 はボールに触れたがコントロールせず、ボールはまだバックコートにいる A 1 に戻った。
- 解説**：チーム A の正当なプレーである。A 2 はまだフロントコートでボールのコントロールを確立していない。
- 30-14 **例**：フロントコートでスローインを行う A 1 が A 2 にボールをパスした。A 2 はフロントコートからジャンプして、空中にいる間にボールをキャッチした。その後左足でコート上のフロントコートに着地し、右足はまだ空中にある。A 2 は右足をバックコートに着いた。
- 解説**：チーム A のバックコートバイオレーションである。スローインを行う A 1 はすでにフロントコートでボールのチームコントロールを確立している。

30-15 **例**：A 1 がセンターライン近くのフロントコートでドリブルをしているとき、B 1 がボールをチーム A のバックコートに弾いた。まだフロントコートに両足を着いている A 1 がバックコートでドリブルを続けた。

解説：チーム A の正当なプレーである。A 1 はフロントコートでボールに触れた最後のプレーヤーではない。A 1 は完全にバックコートに入ってドリブルを続けることもでき、新たな 8 秒が数え始められる。

30-16 **例**：バックコートにいる A 1 が A 2 にボールをパスした。A 2 はフロントコートからジャンプして空中にいる間にボールをキャッチし、

(a)両足でバックコートに着地した。

(b)センターラインに触れて着地した。

(c)センターラインをまたいで着地した。

解説：全ての場合において、チーム A のバックコートバイオレーションである。A 2 は空中にいる間にフロントコートでボールのチームコントロールを確立している。

第 31 条 ゴールテンディング、インタフェアレンス

31-1 **条文**：フィールドゴールのショットあるいはフリースローの間にボールがリングよりも上にあるとき、プレーヤーがバスケットの下から手を入れてボールに触れた場合、インタフェアレンスである。

31-2 **例**：A 1 の最後のフリースローで、

(a)ボールがリングに触れる前に、

(b)ボールがリングに触れたあと、まだバスケットに入る可能性を残している状況で、

B 1 がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。A 1 は 1 点を与えられる。

(a)B 1 はテクニカルファウルを宣せられる。

(b)B 1 はテクニカルファウルを宣せられない。

31-3 **条文**：パスの間あるいはボールがリングに触れた後で、ボールがリングよりも上にあるとき、プレーヤーがバスケットの下から手を入れてボールに触れた場合、インタフェアレンスである。

31-4 **例**：A 1 がパスをしたボールがリングよりも上にあり、B 1 がバスケットの下から手を入れてボールに触れた。

解説：B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。2 点もしくは 3 点が A 1 に与えられる。

31-5 **条文**：最後のフリースローが不成功でボールがリングに触れた。その後ボールがバスケットに入る前にいずれかのプレーヤーが正当にボールに触れた場合、フリースローはツーポイントフィールドゴールとなる。

31-6 例：A 1 の最後のフリースローで、ボールはリングから跳ね返った。B 1 がボールを弾き出そうとしたが、ボールはバスケットに入った。

解説：自チームのバスケットにボールをタップすることによる正当なプレーである。2 点がチーム A のコート上のキャプテンに与えられる。

31-7 条文：

・フィールドゴールのショットで

・不成功の最後のフリースローで

・クォーターやオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったあと

ボールがリングに触れ、まだバスケットに入る可能性を残している状況でファウルが宣せられた。

その後いずれかのプレーヤーがボールに触れた場合、バイオレーションである。

31-8 例：A 1 の最後のフリースローのあと、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドで B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状況で、

(a) A 3 がボールに触れた。

(b) B 3 がボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、A 3 あるいは B 3 のインタフェアレンスのバイオレーションである。

(a) 得点は与えられない。両方のスローインの罰則は互いに相殺される。ゲームはバックボードの真後ろを除いたファウルが起きた場所に最も近いエンドラインからオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

(b) 1 点が A 1 に与えられる。B 2 のファウルの結果として、ゲームはバックボードの真後ろを除いたファウルが起きた場所に最も近いエンドラインからチーム A のスローインで再開される。

31-9 例：A 1 の最後のフリースローのあと、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドで B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 5 個目のチームファウルであった。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状況で、

(a) A 3 がボールに触れた。

(b) B 3 がボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、A 3 あるいは B 3 のインタフェアレンスのバイオレーションである。

(a) 得点は与えられない。B 2 のファウルの結果として、2 本のフリースローが A 2 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

(b) 1 点が A 1 に与えられる。B 2 のファウルの結果として、2 本のフリースローが A 2 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

31-10 例：A1の最後のフリースローのあと、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドでA2がB2にファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状態で、

(a)A3がボールに触れた。

(b)B3がボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、A3あるいはB3のインタフェアレンスのバイオレーションである。

(a)得点は与えられない。

(b)1点がA1に与えられる。

どちらの場合においても、A2のファウルの結果として、2本のフリースローがB2に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

31-11 例：A1の最後のフリースローのあと、ボールはリングから跳ね返った。リバウンドでA2とB2の間でダブルファウルが起きた。ボールはまだバスケットに入る可能性を残している状態で、

(a)A3がボールに触れた。

(b)B3がボールに触れた。

解説：どちらの場合においても、A3あるいはB3のインタフェアレンスのバイオレーションである。ファウルはスコアシートの各プレーヤーに記入される。

(a)得点は与えられない。ゲームはバックボードの真後ろを除いたファウルが起きた場所に最も近いエンドラインからオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

(b)1点がA1に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローが成功した後と同様にエンドラインの後方の任意の位置からチームBのスローインで再開される。

31-12 例：A1がフィールドゴールのショットをした。ボールがリングから跳ね返り、まだバスケットに入る可能性を残しているときに第3クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。その後、

(a)A2がボールに触れ、ボールはバスケットに入った。

(b)B2がボールに触れ、ボールはバスケットに入った。

(c)A2がボールに触れ、ボールはバスケットに入らなかった。

(d)B2がボールに触れ、ボールはバスケットに入らなかった。

解説：全ての場合において、A2あるいはB2のインタフェアレンスのバイオレーションである。クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った後は、ボールがリングに触れた後でもまだバスケットに入る可能性を残している間はすべてのプレーヤーもボールに触れてはならない。

(a)A1のフィールドゴールは認められない。

(b)2点もしくは3点がA1に与えられる。

(c)クォーターは終了となる。

(d)2点もしくは3点がA1に与えられる。

全ての場合において、第3クォーターは終了となる。ゲームはセンターラインの延長線上からオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

31-13 **条文：** フィールドゴールのショットでバスケットに向かって飛んでいるボールにプレーヤーが触れた場合は、ゴールテンディングとインタフェアレンスに関する全ての規定が適用される。

31-14 **例：** A1はツーポイントフィールドゴールのショットをした。上昇しているボールにA2あるいはB2が触れた。その後バスケットへ下降しているボールに、

(a)A3が触れた。

(b)B3が触れた。

解説： A2あるいはB2が上昇しているボールに触れることは正当なプレーである。A3あるいはB3が下降しているボールに触れることはゴールテンディングのバイオレーションである。

(a)チームBはフリースローラインの延長線上からスローインを与えられる。

(b)2点がA1に与えられる。

31-15 **例：** A1がフィールドゴールのショットをした。ボールがリングよりも上の最高点にあるとき、A2あるいはB2がボールに触れた。

解説： A2あるいはB2の正当なプレーである。ボールが最高点に到達し、下降を開始した後でのみ不当に触れられたとみなす。

31-16 **条文：** プレーヤーがバックボードあるいはリングを揺らしてボールがバスケットに入ることを妨げる、あるいはバスケットに入るようにしていると審判が判断した場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。

31-17 **例：** ゲームの終了間際にA1がスリーポイントフィールドゴールをした。ボールが空中にあるときにゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ブザーのあと、B1がバックボードあるいはリングを揺らしてボールがバスケットに入ることを妨げたと審判が判断した。

解説： B1のインタフェアレンスのバイオレーションである。ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った後であってもボールはライブのままである。3点がA1に与えられる。

31-18 **例：** ゲームの終了間際にA1がスリーポイントフィールドゴールをした。ボールが空中にあるときにゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。ブザーのあと、A2がバックボードあるいはリングを揺らしてボールがバスケットに入るようにしたと審判が判断した。

解説： A2のインタフェアレンスのバイオレーションである。ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った後であってもボールはライブのままである。A1のフィールドゴールは認められない。

31-19 **条文**：フィールドゴールのショットで、ボールがリングに触れていて、まだバスケットに入る可能性を残している間に、プレーヤーがバスケット（リングあるいはネット）もしくはバックボードに触れたとき、そのディフェンスあるいはオフェンスのプレーヤーのインタフェアレンスのバイオレーションである。



図3 リングに触れているボール

31-20 **例**：A 1 がフィールドゴールのショットをしたあと、ボールがリングから跳ね返り、リングの上に乗った。ボールがリングの上に乗っている間に、B 1 がバスケットあるいはバックボードに触れた。

解説：B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。ボールがバスケットに入る可能性を残している限り、インタフェアの制限が適用される。

31-21 **例**：A 1 のフィールドゴールのショットのボールが下降していて、完全にリングよりも上にあるときに A 2 と B 2 が同時にボールに触れた。ボールは、

(a)バスケットに入った。

(b)バスケットに入らなかった。

解説：A 2 と B 2 のゴールテンディングのバイオレーションである。どちらの場合においても、得点は与えられない。ジャンプボールシチュエーションとなる。

31-22 **条文**：プレーヤーがバスケット（リングあるいはネット）をつかんでボールにプレーした場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。

31-23 **例**：A 1 がフィールドゴールのショットをした。ボールがリングから跳ね返ったとき、

(a) A 2 がリングをつかみ、ボールをタップしてバスケットに入れた。

(b) ボールがまだバスケットに入る可能性を残している状態で A 2 がリングをつかんだ。ボールはバスケットに入った。

(c) B 2 がリングをつかみ、ボールをタップしてバスケットに入らないようにした。

(d)ボールがまだバスケットに入る可能性を残している状態で B 2 がリングをつかんだ。ボールはバスケットに入らなかった。

解説： 全ての場合において、A 2 あるいは B 2 のインタフェアレンスのバイオレーションである。

(a)(b)得点は与えられない。ゲームはフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。

(c)(d)2 点もしくは 3 点が A 1 に与えられる。ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。

31-24 **条文**：ボールがバスケットの中にある間にディフェンスのプレーヤーがボールに触れた場合、インタフェアレンスのバイオレーションである。



図 4 バスケットの中にあるボール

31-25 **例**：A 1 が 2 ポイントフィールドゴールのショットをした。ボールはわずかな部分がバスケットの中に入り、リングの周りを回転しているとき、B 1 がボールに触れた。

解説： B 1 のインタフェアレンスのバイオレーションである。ボールのわずかな部分がリングの中かつリングよりも下にあるとき、ボールはリングの中にあるとみなす。2 点が A 1 に与えられる。

第 33 条 コンタクト（体の触れ合い）：基本概念

33-1 **条文**：シリンダーの概念はプレーヤーがオフェンスかディフェンスかにかかわらず、全てのプレーヤーに適用される。

33-2 **例**：A 1 はスリーポイントフィールドゴールのショットで空中にいる。A 1 が脚を広げ、ディフェンスの B 1 に接触を起こした。

解説：自身のシリンダーの境界の外に脚を動かし、ディフェンスの B 1 に接触を起こした A 1 のファウルである。

33-3 条文：ノーチャージセミサークルルール（競技規則33.10）は、ボールをコントロールしてバスケットに向かってドライブするオフェンスのプレーヤーからチャージングのファウルを引き出すために、ディフェンスのプレーヤーが自チームのバスケットの真下でポジションを取ることを防ぐためのものである。

ノーチャージセミサークルルールが適用されるためには、以下の基準を満たさなくてはならない。

(a)ディフェンスのプレーヤーの片足あるいは両足が、セミサークルエリア（図 5）に触れていること。セミサークルのラインはセミサークルエリアの一部とみなす。

(b)オフェンスのプレーヤーが、セミサークルラインを越えてバスケットにドライブしており、空中にいる間にフィールドゴールのショットやパスをすること。

ノーチャージセミサークルルールの基準は適用されず、接触は規則によって判断される。（例：シリンダーの概念、チャージング/ブロックの原則）

(a)ノーチャージセミサークルエリアの外で起きた全てのプレー、また、セミサークルエリアとエンドラインの間のエリアから展開された全てのプレー。

【補足】セミサークルエリアとエンドラインの間とはバックボードの裏側のエリアのことをいう。

(b)フィールドゴールのショットのあと、ボールがリングから跳ね返り、不当なコンタクトが起きた全てのリバウンドのプレー。

(c)オフェンスあるいはディフェンスのプレーヤーによる手、腕、脚、体によるファウル。



図5 ノーチャージセミサークルエリアの内側/外側のプレーヤー

33-4 例：A1がセミサークルエリアの外側からジャンプショットをした。A1はセミサークルエリアに触れているB1にぶつかった。

解説：A1の正当なプレーである。ノーチャージセミサークルルールが適用される。

33-5 例：A1がエンドラインに沿ってドリブルし、バックボードの裏側のエリアからコートの内側に向かって斜めあるいは後方にジャンプした。A1はセミサークルエリアに触れていて、リーガルガーディングポジションを占めているB1にぶつかった。

解説：A1 のオフェンスファウルである。ノーチャージセミサークルルールは適用されない。A1 はバックボードとそこから延長された仮想のラインの真後ろのコートからノーチャージセミサークルエリアに入っている。

33-6 **例：**A1 のフィールドゴールのショットがリングから跳ね返った。A2 はジャンプしてボールをキャッチし、その後セミサークルエリアに触れていて、リーガルガーディングポジションを占めている B1 にぶつかった。

解説：A2 のオフェンスファウルである。ノーチャージセミサークルルールは適用されない。

33-7 **例：**A1 がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作（アクトオブシューティング）をした。A1 はフィールドゴールのショットを完了するかわりに真後ろにいる A2 にボールをパスした。その後 A1 はノーチャージセミサークルエリアに触れている B1 にぶつかった。ほとんど同時に、両手でボールを持っている A2 は得点するために直接バスケットにドライブをした。

解説：A1 のオフェンスファウルである。ノーチャージセミサークルルールは適用されない。A2 のバスケットへの進路をあけるために A1 は不当に体を使っている。

33-8 **例：**A1 がバスケットに向かってドライブし、ショットの動作（アクトオブシューティング）をした。A1 はフィールドゴールのショットを完了するかわりに空中にいる間にコートのコーナーに立っている A2 にボールをパスした。その後 A1 はノーチャージセミサークルエリアに触れている B1 にぶつかった。ほとんど同時に、両手でボールを持っている A2 は得点するために直接バスケットにドライブをした。

解説：A1 の正当なプレーである。ノーチャージセミサークルルールが適用される。

第 35 条 ダブルファウル

35-1 **条文：**ファウルはパーソナルファウル、アン스포ーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウル、テクニカルファウルである可能性がある。ダブルファウルとみなされるためには、両方のファウルがプレーヤーのファウルで、同じカテゴリー（ともにパーソナルファウル、もしくはアン스포ーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でなければならない。ダブルファウルには身体接触を伴わなければならないため、身体接触を伴わないテクニカルファウルはダブルファウルの一部ではない。

ほとんど同時に起きた両方のファウルが同じカテゴリー（ともにパーソナルファウル、もしくはアン스포ーツマンライクファウルとディスクォリファイングファウルのいずれかの組み合わせ）でない場合、ダブルファウルではなく、罰則は互いに相殺しない。パーソナルファウルはいつでも最初に起き、アン스포ーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルは2番目に起きたと考えられる。

35-2 例：A1がドリブルをしているとき、A2とB2がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：テクニカルファウルはダブルファウルの一部ではない。罰則は互いに相殺される。ゲームは最初のテクニカルファウルが起きたとき、ボールがあった場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

35-3 例：ドリブルをしているA1とB1がほとんど同時に互いにファウルをし、チームAのこのクォーター2個目、チームBのこのクォーター5個目のチームファウルであった。

解説：両方のファウルは同じカテゴリーである（パーソナルファウル）ため、ダブルファウルである。このクォーターでのチームファウルの数の違いは関係しない。ゲームはダブルファウルが起きた場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

35-4 例：ショットの動作（アクトオブシューティング）中に両手でボールを持っているA1とB1がほとんど同時に互いにパーソナルファウルを宣せられた。

解説：両方のファウルは同じカテゴリーである（パーソナルファウル）ため、ダブルファウルである。A1のショットが成功した場合、フィールドゴールは認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上からチームAのスローインで再開される。A1のショットが成功しなかった場合、ゲームはダブルファウルが起きた場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

35-5 例：A1のフィールドゴールのショットのボールが空中にあるとき、A1とB1がほとんど同時に互いにパーソナルファウルを宣せられた。

解説：A1とB1の両方のファウルは同じカテゴリーである（パーソナルファウル）ため、ダブルファウルである。

ボールがバスケットに入った場合、A1のフィールドゴールは認められる。ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチームBのスローインで再開される。

ボールがバスケットに入らなかった場合、ジャンプボールシチュエーションである。ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

35-6 例：チームAのこのクォーターのチームファウルが2個、チームBのこのクォーターのチームファウルが3個であるとき、

(a)A2がドリブルをしている間に、A1とB1がポストの位置で互いに押し合った。

(b)リバウンドの間に、A1とB1が互いに押し合った。

(c)A1がA2からパスを受け取る間に、A1とB1が互いに押し合った。

解説：全ての場合において、ダブルファウルである。

(a)(c)ゲームはダブルファウルが起きた場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。

(b)ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

35-7 例：B1がドリブルをしているA1を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チームBのこのクォーター3個目のチームファウルであった。ほとんど同時にA1がB1に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：2つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。更なるファウルの罰則があるため、チームAのスローインの罰則は取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがB1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

35-8 例：B1がドリブルをしているA1を押し、パーソナルファウルを宣せられ、チームBのこのクォーター5個目のチームファウルであった。ほとんど同時にA1がB1に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：2つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。パーソナルファウルはいつでも最初に起きると考えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられたあと、誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがB1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

35-9 例：ドリブルをしているA1がB1にオフェンスファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。ほとんど同時にB1がA1に肘打ちをしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：2つのファウルは同じカテゴリーではない（パーソナルファウルとアンスポーツマンライクファウル）ため、ダブルファウルではない。罰則は互いに相殺されない。パーソナルファウルはいつでも最初に起きると考えられる。更なるファウルの罰則があるため、チームBのスローインは取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

35-10 例：A1がドリブルをしているとき、A1とB1がほとんど同時に互いにファウルを宣せられた。

(a)両方のファウルがアンスポーツマンライクファウルであった。

(b)A1のファウルがアンスポーツマンライクファウル、B1のファウルがディスクォリファイングファウルであった。

(c)A1のファウルがディスクォリファイングファウル、B1のファウルがアンスポーツマンライクファウルであった。

解説：全ての場合に置いて、2つのファウルは同じカテゴリーである（アンスポーツマンライクファウル／ディスクォリファイングファウル）ため、ダブルファウルである。ゲームはダブルファウルが起きた場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

第 36 条 テクニカルファウル

36- 1 **条文：**繰り返された場合にテクニカルファウルとなる行為や振る舞いには、オフィシャルワーニング（警告）が当該プレーヤーに与えられる。この警告は当該チームのヘッドコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、当該チームのいずれかのメンバーによる同様の行為に適用される。オフィシャルワーニングは、ボールがデッドになりゲームクロックが止められたときにのみ与えられる。

36- 2 **例：**A 1 はスローインを妨げたこと、あるいはその他の繰り返された場合にテクニカルファウルとなる行為で警告を与えられた。

解説：A 1 の警告はチーム A のヘッドコーチにも伝達され、そのゲームの残り時間、チーム A の全てのメンバーによる同様の行為に適用される。

36- 3 **例：**A 1 がバスケットに向かってドライブをしたとき、B 1 がコート上で A 1 との間に接触なく後方に倒れた、あるいは A 1 のわずかな接触の後で演技をした。そのような行為への警告はすでにチーム B のヘッドコーチを通じてチーム B の全てのプレーヤーに伝達されていた。

解説：B 1 はテクニカルファウルを宣せられる。B 1 の振る舞いは明らかにスポーツマンらしくなく、ゲームの円滑な進行を害している。

36- 4 **例：**A 1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B 1 の胴体に不当に接触した。A 1 はオフエン্সファウルを宣せられた。A 1 のファウルが宣せられたあと、B 1 は倒れ、演技をして不当な接触を誇張した。

解説：A 1 のオフエン্সファウルは有効なままである。A 1 のオフエン্সファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。B 1 の演技は競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いであり、無視することはできない。B 1 はその振る舞いへの警告を与えられる。ゲームは A 1 のオフエン্সファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

【補足】原則、パーソナルファウルとフェイクの警告やフェイクのためのテクニカルファウルは同時に適用されない。ただし、パーソナルファウルの判定の明らかにあと、あまりに極端に競技規則の精神や意図に準拠していない振る舞いなどは、スポーツマンらしくない行為として警告や、テクニカルファウルを与えることができる。

36- 5 **条文：**プレーヤーがショットの動作（アクトオブシューティング）をしている間に相手プレーヤーは片手または両手をシューターの目の近くに置いたり、大声で叫んだり、両足を強く踏み鳴らしたり、シューターの近くで両手を叩いたりしてシューターを当惑させることはできない。そのような行為によってシューターが不利になった場合はテクニカルファウルとなり、シューターが不利にならなかった場合は警告が与えられる。

36-6 例：A 1 はフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中で、片手または両手でボールを持っているとき、B 1 がコート上で大声で叫んで、あるいは両足を強く踏み鳴らして A 1 の気を逸らした。A 1 のフィールドゴールのショットは、

(a)成功した。

(b)成功しなかった。

解説：

(a)A 1 のフィールドゴールは認められる。B 1 は警告を与えられ、その警告はチーム B のヘッドコーチにも伝達される。チーム B のいずれかのメンバーがすでに同様の振る舞いへの警告を与えられていた場合、B 1 はテクニカルファウルを宣せられる。ゲームはエンドラインからチーム B のスローインで再開される。

(b)B 1 はテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはテクニカルファウルが起きた時にボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

36-7 **条文：**同じチームの 6 人以上のプレーヤーがコート上に同時に出了ことを審判が発見した場合、相手チームに不利にならない状況で、できる限りすぐにその誤りは訂正されなければならない。審判とテーブルオフィシャルが正しく任務を行っていたと仮定すると、1 人のプレーヤーが不当にコート上に戻ってきたか、あるいは留まったことになる。したがって審判は 1 人のプレーヤーに速やかにコートを離れるように命じ、そのチームのヘッドコーチにテクニカルファウルを宣してスコアシートに「B1」と記入する。ヘッドコーチは交代が正しく行われ、交代されたプレーヤーが速やかにコートから退いたかを確認する責任がある。

36-8 例：ゲームクロックが動いている状態で、6 人以上のチーム A のプレーヤーがコート上にいた。そのことが発見されたとき、

(a)チーム B（プレーヤー 5 人）がボールをコントロールしていた。

(b)チーム A（プレーヤー 6 人以上）がボールをコントロールしていた。

解説：

(a)チーム B が不利にならない限り、ゲームは速やかに止められる。

(b)ゲームは速やかに止められる。

どちらの場合においても、不当にゲームに戻った（あるいは留まった）プレーヤーは速やかにベンチに戻される。チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入する。

36-9 **条文：**チームの 6 人以上のプレーヤーが不当にゲームに出たことが発見された。審判がそのことを認識するまでに、いずれかのプレーヤーによって認められた全ての得点やいずれかのプレーヤーに宣せられた全てのファウルは有効なままであり、プレーヤーのファウルとみなされる。

- 36-10 例：ゲームクロックが動いている状態で、6 人のチーム A のプレーヤーがコート上にいた。これは、
- (a) A 1 がオフェンスファウルを宣せられた後で発見された。
 - (b) A 1 がフィールドゴールの得点をした後で発見された。
 - (c) 成功しなかったフィールドゴールのショットの間に B 1 が A 1 にファウルをした後で発見された。
 - (d) チーム A の 6 人目のプレーヤーがコートを離れた後で発見された。

解説：

- (a) A 1 のファウルはプレーヤーのファウルである。
- (b) A 1 のフィールドゴールは認められる。
- (c) A 1 は 2 本もしくは 3 本のフリースローを行う。
- (a)(b)(c) チーム A の 6 人目のプレーヤーはコートを離れなければならない。全ての場合において、チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。
- (d) チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。

36-11 **条文：** 5 個目のファウルによりゲームに出る資格がなくなったことを知らされたあと、そのプレーヤーが再びゲームに出た。不当にゲームに出たことが発見された場合、相手チームに不利にならない状況で、速やかに罰則が与えられる。

- 36-12 例：B 1 が 5 個目のファウルを宣せられたあと、失格となったことを宣せられた。その後 B 1 は交代して再びゲームに出た。B 1 が不当にゲームに出ていることが、
- (a) ゲーム再開のためボールがライブになる前に発見された。
- あるいは、
- (b) ボールが再びライブになったあと、チーム A がボールをコントロールしている間に発見された。
 - (c) ボールが再びライブになったあと、チーム B がボールをコントロールしている間に発見された。
 - (d) B 1 がゲームに戻り、ボールが再びデッドになったあとに発見された。

解説：

- (a) B 1 は速やかにベンチに戻される。
 - (b) チーム A が不利にならない状況で、ゲームは速やかに止められる。B 1 はベンチに戻される。
 - (c)(d) ゲームは速やかに止められる。B 1 はベンチに戻される。
- 全ての場合において、チーム B のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B1」と記入される。

36-13 **条文：** 5 個目のファウルによりゲームに出る資格がなくなったことを知らされたあと、そのプレーヤーが再びゲームに出た。ゲームに不当にゲームに出たことが発見されるまでに、そのプレーヤーによって認められた全ての得点や相手プレーヤーがそのプレーヤーにした全てのファウル、そのプレーヤーが宣せられた全てのファウルは有効なままであり、プレーヤーのファウルとみなされる。

- 36-14 例：A 1 が 5 個目のファウルを宣せられたあと、失格となったことを宣せられた。その後 A 1 は交代して再びゲームに出た。A 1 が不当にゲームに出たことが、
- (a) A 1 がフィールドゴールで得点した後に発見された。
 - (b) A 1 が B 1 にファウルをした後に発見された。
 - (c) B 1 がドリブルをしている A 1 にファウルをした後に発見された。チーム B のこのクォーター 5 個目のチームファウルであった。

解説：

- (a) A 1 のフィールドゴールは認められる。
 - (b) A 1 のファウルはプレーヤーのファウルである。このファウルはスコアシートの A 1 の 5 個目のファウルの横のスペースに記入される。
 - (c) 2 本のフリースローが A 1 と交代したプレーヤーに与えられる。
- 全ての場合において、チーム A のヘッドコーチはテクニカルファウルを宣せられ、スコアシートに「B 1」と記入される。

36-15 条文：5 個目のファウルによりゲームに出る資格がなくなったことを知らされず、そのプレーヤーがゲームに残った、あるいは再びゲームに出た。不当にゲームに出たことが発見された場合、相手チームに不利にならない状況で、そのプレーヤーはすぐにベンチに戻される。

そのプレーヤーが不当にゲームに出ていたことでの罰則は適用されない。不当にゲームに出たことが発見されるまでに、そのプレーヤーによって認められた全ての得点や相手プレーヤーがそのプレーヤーにした全てのファウル、そのプレーヤーが宣せられた全てのファウルは有効なままであり、プレーヤーのファウルとみなされる。

- 36-16 例：A 1 が B 1 にファウルをした。A 6 は A 1 との交代を申し出た。A 6 はゲームに入った。審判は A 1 のファウルが 5 個目であることを知らせなかった。その後 A 1 は交代して再びゲームに出た。ゲームクロックが動き始めたあと、
- (a) A 1 がフィールドゴールで得点したとき、A 1 が不当にゲームに出たことが発見された。
 - (b) A 1 が B 1 にファウルをしたとき、A 1 が不当にゲームに出たことが発見された。
 - (c) 成功しなかったフィールドゴールのショットの間に B 1 が A 1 にファウルをしたとき、A 1 が不当にゲームに出たことが発見された。

解説：

- A 1 が不当にゲームに出ていたことでの罰則は適用されない。チーム B が不利にならない状況で、ゲームは止められる。A 1 は速やかにベンチに戻され、交代要員と入れ替わる。
- (a) A 1 のフィールドゴールは認められる。
 - (b) A 1 のファウルはプレーヤーのファウルである。ファウルに基づいて罰則が与えられ、スコアシートの A 1 の 5 個目のファウルの横のスペースに記入される。
 - (c) 2 本もしくは 3 本のフリースローが A 1 と交代したプレーヤーに与えられる。

36-17 **例**：ゲーム開始 9 分前に、A 1 はテクニカルファウルを宣せられた。チーム B のヘッドコーチは 1 本のフリースローを行うプレーヤーとして B 6 を指定したが、B 6 はチーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーではなかった。

解説：チーム B の最初に出場する 5 人のプレーヤーのうちの 1 人がフリースローを行わなければならない。交代は競技時間の開始前には認められない。

36-18 **条文**：プレーヤーがフェイクをしたときには、以下の手順を適用する。

- ・ゲームを止めずに「前腕を上にあげる（レイズザローワーアーム）」シグナルを 2 回示す
- ・ゲームが止められたらすぐに警告が当該プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに伝達される。両チームはそれぞれ 1 回の警告を与えられる
- ・次にそのチームのプレーヤーがフェイクをしたとき、テクニカルファウルが宣せられる。これはゲームが止まらず、最初の警告が当該プレーヤーあるいはそのチームのヘッドコーチに伝達される前であっても適用される
- ・体の接触のない過度なフェイクが起きた場合、警告は与えられず、速やかにテクニカルファウルが宣せられる

36-19 **例**：B 1 がドリブルをしている A 1 をディフェンスした。A 1 はあたかも B 1 にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。その後ゲームクロックが 1 度も止められずに動き続けている状態で、A 1 があたかも B 1 に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。

解説：審判は A 1 の頭部でのフェイクに対して、「レイズザローワーアーム」シグナルを 2 回示して警告を与える。ゲームが止められず、A 1 あるいはチーム A のヘッドコーチに A 1 の最初のフェイクの警告が伝達されていなかった場合でも、コート上に倒れた 2 度目のフェイクによって A 1 はテクニカルファウルを宣せられる。

36-20 **例**：B 1 がドリブルをしている A 1 をディフェンスした。A 1 はあたかも B 1 にファウルをされたかのような印象を与えようと頭部を急に動かした。その後ゲームクロックが 1 度も止められずに動き続けている状態で、B 2 があたかも A 2 に押されたかのような印象を与えようとコート上に倒れた。

解説：審判は A 1 と B 2 に「レイズザローワーアーム」シグナルを 2 回示し、それぞれのフェイクに対して最初の警告を与える。その警告は次にゲームが止まったときに A 1 と B 2 と、両ヘッドコーチに与えられる。

36-21 **例**：A 1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B 1 の胴体に不当に接触した。A 1 はオフェンスファウルを宣せられた。A 1 のオフェンスファウルと同時に、B 1 はわざと倒れることで、演技をして不当な接触を誇張した。

解説：A1 のオフェンスファウルは有効なままである。A1 のオフェンスファウルが宣せられたとき、ボールはデッドとなる。原則、審判は A1 のファウルと B1 のフェイクを同時に宣することはできない。ゲームは A1 のオフェンスファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

36-22 **例：**A1 がドリブルをして、リーガルガーディングポジションを占めている B1 の胴体に接触した。A1 の接触と同時に、B1 はわざと倒れることで、演技をして不当な接触を誇張した。

解説：審判は「前腕を上にあげる（レイズザローワーアーム）」シグナルを 2 回示し、B1 にフェイクの警告をする。ゲームが止められたらすぐに警告が当該プレーヤーとそのチームのヘッドコーチに伝達され、そのチームのプレーヤーにもその後適用される。

36-23 **条文：**特にリバウンド争いやディフェンスがオフェンスに近接してガードしている場合などで、過度に肘を振り回すことは、重大な怪我につながる可能性がある。そのような行為で体の触れ合いがあった場合、パーソナルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルが宣せられる。触れ合いがない場合、テクニカルファウルが宣せられる。

36-24 **例：**A1 がリバウンドのボールを取ってコートに着地した。その後 B1 がすぐそばでディフェンスをした。A1 が B1 を威嚇するため、またはピボットやパス、ドリブルをするための十分なスペースを確保するために、過度に肘を振り回したが B1 には当たらなかった。

解説：A1 の行為はルールの精神や目的に反するものである。A1 にテクニカルファウルが宣せられる。

36-25 **条文：**1 人のプレーヤーが 2 個のテクニカルファウルを記録された場合、失格・退場となる。

36-26 **例：**A1 は前半にリングにぶらさがった行為で 1 個目のテクニカルファウルを宣せられた。そして後半にスポーツマンらしくない行為があったとして 2 個目のテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A1 は自動的に失格・退場となる。2 個目のテクニカルファウルではテクニカルファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。スコアラーはプレーヤーが 2 個のテクニカルファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせる。

36-27 **条文：**5 個目のパーソナルファウル、テクニカルファウル、アンスポーツマンライクファウルを宣せられたあと、プレーヤーは 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなり、失格となる。5 個目のファウルのあと、更なるテクニカルファウルはヘッドコーチに宣せられ「B1」と記入される。5 個のファウルを宣せられたプレーヤーは失格・退場となるプレーヤーではなく、チームベンチエリアにとどまることを許される。

36-28 **例：**B1 は第 1 クォーターにテクニカルファウルを宣せられた。第 4 クォーターに 5 個目のファウルを宣せられ、失格になった。これはチーム B の 2 個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B1 に対してテクニカルファウルが宣せられた。

解説：5 個目のファウルで B 1 は 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなり、失格となる。B 1 による更なるテクニカルファウルはヘッドコーチに宣せられ「B 1」と記入される。B 1 は退場とはならない。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはテクニカルファウルが起きたときにボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

36-29 **例：**B 1 は第 3 クォーターにアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第 4 クォーターに 5 個目のファウルを宣せられ、失格になった。これがチーム B の 3 個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B 1 に対してテクニカルファウルが宣せられた。

解説：5 個目のファウルで B 1 は 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーとなり、失格となる。B 1 による更なるテクニカルファウルはヘッドコーチに宣せられ「B 1」と記入される。B 1 は退場とはならない。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは B 1 のファウルが起きたときにボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

36-30 **例：**B 1 がドリブルをしている A 1 にファウルをした。これは B 1 の 5 個目のパーソナルファウル、チーム B の 2 個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B 1 がディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：B 1 は失格・退場となり、自チームの更衣室に戻るか、あるいは建物から出なければならぬ。B 1 のディスクォリファイングファウルはスコアシートの B 1 の 5 個目のファウルの横のスペースに「D」、チーム B のヘッドコーチに「B 2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

36-31 **例：**B 1 がドリブルをしている A 1 にファウルをした。これは B 1 の 5 個目のパーソナルファウル、チーム B の 5 個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、B 1 がディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：B 1 は失格・退場となり、自チームの更衣室に戻るか、あるいは建物から出なければならぬ。B 1 のディスクォリファイングファウルはスコアシートの B 1 の 5 個目のファウルの横のスペースに「D」、チーム B のヘッドコーチに「B 2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

36-32 **条文**：1 人のプレーヤーがテクニカルファウルとアンスポーツマンライクファウルを 1 個ずつ宣せられた場合、失格・退場となる。

36-33 **例**：前半に A 1 がゲームの遅延によるテクニカルファウルを宣せられた。後半に A 1 は B 1 に対するハードコンタクトによって、A 1 はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。

解説：A 1 は自動的に失格・退場となる。A 1 のアンスポーツマンライクファウルの罰則のみが与えられ、A 1 の失格・退場への追加の罰則は与えられない。スコアラーはプレーヤーが 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

36-34 **例**：A 1 は前半にオフェンスの進行を妨げるための不必要なファウルによりアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。後半に A 2 がバックコートでドリブルをしているとき、A 1 はボールの無い場所でファウルをされたとみせかけるフェイクにより、テクニカルファウルが宣せられた。

解説：A 1 は自動的に失格・退場となる。A 1 のテクニカルファウルの罰則のみが与えられ、A 1 の失格・退場への追加の罰則は与えられない。スコアラーはプレーヤーが 1 個のアンスポーツマンライクファウルと 1 個のテクニカルファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはテクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

36-35 **条文**：プレーヤー兼ヘッドコーチが失格・退場となるのは以下のファウルを宣せられたときである。

- ・プレーヤーとして 2 個のテクニカルファウル
- ・プレーヤーとして 2 個のアンスポーツマンライクファウル
- ・プレーヤーとして 1 個のテクニカルファウルと 1 個のアンスポーツマンライクファウル
- ・ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「C 1」とプレーヤーとして 1 個のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウル
- ・ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「B 1」または「B 2」と、ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「C 1」、そしてプレーヤーとして 1 個のアンスポーツマンライクファウルまたはテクニカルファウル
- ・ヘッドコーチとして 2 個のテクニカルファウル「B 1」または「B 2」とプレーヤーとして 1 個のテクニカルファウルまたはアンスポーツマンライクファウル
- ・ヘッドコーチとして 2 個のテクニカルファウル「C 1」
- ・ヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル「C 1」と、ヘッドコーチとして 2 個のテクニカルファウル「B 1」または「B 2」
- ・ヘッドコーチとして 3 個のテクニカルファウル「B 1」または「B 2」

36-36 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 が、第 1 クォーターにプレーヤーとしてフェイクによるテクニカルファウルを宣せられた。第 4 クォーターで A 2 がドリブルをしているとき、スポーツマンらしくない振る舞いによって、ヘッドコーチとして A 1 にテクニカルファウルが宣せられ「C 1」と記入された。

解説：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 は自動的に失格・退場となる。2 個目のテクニカルファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。スコアラーはプレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 がプレーヤーとして 1 個のテクニカルファウル、その後ヘッドコーチとして自身の振る舞いによって 1 個のテクニカルファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは A 1 のテクニカルファウルが起きたとき、ボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

36-37 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 が、第 2 クォーターにプレーヤーとしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。第 3 クォーターで A 2 がドリブルをしているとき、トレーナーのスポーツマンらしくない振る舞いによってヘッドコーチとしてテクニカルファウルが宣せられ「B 1」と記入された。更に第 4 クォーターで A 2 がドリブルをしているとき、A 6 がテクニカルファウルを宣せられた。A 6 のテクニカルファウルは A 1 にヘッドコーチとして「B 1」と記入された。

解説：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 は自動的に失格・退場となる。（A 6 の行為による）2 個目のテクニカルファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。スコアラーはプレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 がプレーヤーとして 1 個のアンスポーツマンライクファウル、その後ヘッドコーチとして交代要員とトレーナーの 2 個のテクニカルファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは A 6 のテクニカルファウルが起きたとき、ボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは継続となる。

36-38 例：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 が、第 2 クォーターに A 1 自身のスポーツマンらしくない振る舞いによってヘッドコーチとしてテクニカルファウルを宣せられ「C 1」と記録された。第 4 クォーターでプレーヤーとして A 1 による B 1 に対するアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：プレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 は自動的に失格・退場となる。アンスポーツマンライクファウルの罰則のみが与えられ、失格・退場への追加の罰則は与えられない。スコアラーはプレーヤー兼ヘッドコーチの A 1 が自身の振る舞いによってヘッドコーチとして 1 個のテクニカルファウル、その後プレーヤーとしてアンスポーツマンライクファウルを宣せられ、自動的に失格・退場となることを速やかに審判に知らせる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

36-39 **条文**：第4クォーター、各オーバータイムでゲームクロックが2:00あるいはそれ以下を表示しているスローインのボールを与えるとき、スローインをするプレーヤーがディフェンスをされている場合は次の手順が適用される。

・審判はスローインのボールを与える前に、警告として「イリーガルバウンダリラインクロッシングシグナル」を示す。

・その後、スローインを妨げようとしてディフェンスプレーヤーの体の一部が境界線を越えた場合、それ以上の警告はなくテクニカルファウルが宣せられる。

成功したフィールドゴールや最後のフリースローのあと、スローインのボールが審判から与えられるときも、与えられないときも同様に、テクニカルファウルが宣せられる。

36-40 **例**：第4クォーター残り1:08、ショットクロックが残り11秒で、フロントコートのサイドラインにいるA1がスローインのボールを持っていた。B1がA1のスローインを妨げようと境界線を越えて両手を出し続けた。

解説：審判はA1にボールを与える前に警告を与えており、B1はスローインを妨げたとしてテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはテクニカルファウルが起きたときにボールがあった場所に最も近い位置から、チームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

36-41 **例**：第4クォーター残り1:06、ショットクロックが残り21秒で、バックコートのサイドラインにいるA1がスローインのボールを持っていた。B1がA1のスローインを妨げようと境界線を越えて両手を出し続けた。

解説：審判はA1にボールを与える前に警告を与えており、B1はスローインを妨げたとしてテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはテクニカルファウルが起きたときにボールがあった場所に最も近い位置から、チームAのスローインで再開される。ショットクロックは24秒となる。

36-42 **条文**：テクニカルファウルが宣せられたとき、罰則のフリースローは誰もリバウンドの位置に着かずに速やかに行われる。フリースローが行われたあと、ゲームはテクニカルファウルが起きたときにボールがあった場所に最も近い位置から再開される。

36-43 **例**：ショットクロックが残り21秒で、A1がバックコートでドリブルをしているとき、B1がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。テクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置から、チームAのスローインでゲームが再開される。チームAに新たな8秒が与えられ、ショットクロックは24秒に

リセットされる。

36-44 例：ショットクロックが残り 21 秒で、A 1 がバックコートでドリブルをしているとき、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。テクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所にもっと近い位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。チーム A は 5 秒でボールをフロントコートに進めなければならず、ショットクロックは 21 秒となる。

36-45 例：A 1 はツーポイントショットを打とうとしたとき、B 1 にファウルをされた。ボールはバスケットに入らなかった。最初のフリースローが行われる前に A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが、交代要員を含めたチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられたあと、フリースロー 2 本が A 1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

36-46 例：A 1 がツーポイントショットを打とうとしたとき、B 1 がファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。A 1 が最初のフリースローを打ったあと、A 2 がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられ、2 本目のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

36-47 例：タイムアウトの間にテクニカルファウルが A 2 に宣せられた。

解説：タイムアウトは最後まで終わられる。タイムアウト後、誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが、交代要員を含めたチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはタイムアウトでゲームが中断されたところに最も近い位置から再開される。

36-48 例：A 1 がフィールドゴールのショットを打った。ボールが空中にあるとき、テクニカルファウルが、

(a) B 1 に宣せられた。

(b) A 2 に宣せられた。

解説：フリースローが、

(a) B 1 のテクニカルファウルのためにチーム A に与えられたあと、

(b) A 2 のテクニカルファウルのためにチーム B に与えられたあと、

A 1 のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

A 1 のショットが成功しなかった場合、オルタネイティングポゼッションのスローインでゲームが再開される。

- 36-49 例：A 1 がフィールドゴールのショットを打った。ボールが空中にあるとき、テクニカルファウルが、
(a) チーム B のドクターに宣せられた。
(b) チーム A のドクターに宣せられた。

解説： フリースローが、

(a) チーム B のドクターのテクニカルファウルのためにチーム A に与えられたあと、

(b) チーム A のドクターのテクニカルファウルのためにチーム B に与えられたあと、

A 1 のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

A 1 のショットが成功しなかった場合、オルタネイティングポゼッションのスローインでゲームが再開される。

- 36-50 例：ショットの動作中に A 1 がボールを持ったとき、テクニカルファウルが、

(a) B 1 またはチーム B のドクターに宣せられた。

(b) A 2 またはチーム A のドクターに宣せられた。

解説： フリースローが、

(a) B 1 またはチーム B のドクターのテクニカルファウルのためにチーム A に与えられたあと、

— A 1 のショットが成功した場合、得点は認められる。エンドラインの外の任意の位置から、チーム B のスローインでゲームが再開される。

— A 1 のショットが成功しなかった場合、テクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。

(b) A 2 またはチーム A のドクターのテクニカルファウルのためにチーム B に与えられたあと、

— A 1 のショットが成功した場合、得点は認められない。ゲームはフリースローラインの延長線上からチーム A のスローインで再開される。

— A 1 のショットが成功しなかった場合、テクニカルファウルが宣せられたときにボールがあった場所に最も近い位置から、チーム A のスローインでゲームが再開される。

第 37 条 アンスポーツマンライクファウル

37-1 **条文：** 第4クォーターや各オーバータイムで、ゲームクロックに 2 : 00あるいはそれ以下が表示されていて、ボールはアウトオブバウンズで、まだ審判の両手の中にある、あるいはスローインを行うプレーヤーに手渡されている。このとき、コート上のディフェンスのプレーヤーがオフENSEのプレーヤーに接触を起こし、ファウルを宣せられた場合、アンスポーツマンライクファウルとなる。

- 37-2 例：第 4 クォーター残り 51 秒で、A 1 がスローインのためにボールを持っている、あるいはスローインを与えられることになっているとき、B 2 がコート上の A 2 に接触を起こし、B 2 がファウルを宣せられた。

解説： B 2 は明らかにボールに対してプレーをしておらず、ゲームクロックを進めさせないようにした。警告が与えられることなく B 2 はアンスポーツマンライクファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

37-3 **例：** 第 4 クォーター残り 53 秒で、A 1 がスローインのためにボールを持っている、あるいはスローインを与えられることになっているとき、A 2 がコート上の B 2 に接触を起こし、A 2 がファウルを宣せられた。

解説： A 2 はファウルを宣せられることによってアドバンテージを得ない。アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルに該当する激しい触れ合いでない限り、A 2 はパーソナルファウルを宣せられる。ゲームはファウルが起きた場所にもっとも近い位置からチーム B のスローインで再開される。

37-4 **条文：** 第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックに 2 : 00 あるいはそれ以下が表示されていて、ボールがスローインを行うプレーヤーの手を離れたあと、ボールをまさに受けようとしている、あるいは受けただけの状態のオフェンスのプレーヤーに対して、ディフェンスのプレーヤーがゲームクロックを進めさせないために接触を起こした。直接ボールにプレーしようとしてそのような接触が起こった場合は、アンスポーツマンライクファウルあるいはディスクォリファイングファウルが速やかに宣せられるべき激しい触れ合いでない限り、パーソナルファウルとなる。

37-5 **例：** 第 4 クォーター残り 1 : 04、A 83 - B 80 で、スローインのボールが A 1 の手を離れた。B 2 がコート上でボールを受けようとしていた A 2 に接触を起こし、B 2 がファウルを宣せられ、このクォーター 2 個目のチームファウルであった。

解説： B 2 の触れ合いが、直接ボールにプレーしないで起こった触れ合い、あるいは激しい触れ合いでアンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルに該当すると審判が判断しない限り、速やかに B 2 にパーソナルファウルが宣せられる。ゲームはファウルが宣せられたときに最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

37-6 **例：** 第 4 クォーター残り 1 : 02、A 83 - B 80 で、スローインのボールが A 1 の手を離れた。そのとき A 2 がコート上にいる B 2 に触れ合いを起こし、A 2 にファウルが宣せられた。

解説： A 2 はファウルを宣せられることによってアドバンテージを得ない。アンスポーツマンライクファウルやディスクォリファイングファウルが宣せられる激しい触れ合いでない限り、速やかに A 2 にパーソナルファウルが宣せられる。ゲームはファウルが起こったときに最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

37-7 例：第 4 クォーター残り 1 : 00、A83-B80 で、スローインのボールが A 1 の手を離れた。そのときスローインが行われている場所とは別の場所で B 2 が A 2 に触れ合いを起こし、B 2 にファウルが宣せられた。

解説：B 2 は明らかにボールに対してプレーをしておらず、ゲームクロックを進めさせないようにした。警告が与えられることなく B 2 はアンスポーツマンライクファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

37-8 条文：相手チームのバスケットに向かって進行しているプレーヤーやボールと、そのチームが攻めるバスケットとの間に相手チームのプレーヤーが全くいない状況で、進行しているプレーヤーの後ろあるいは横から起こす触れ合いに対しては、プレーヤーがショットの動作に入る前であれば、アンスポーツマンライクファウルが宣せられる。一方ボールに対するプレーではなく、かつ、正当なバスケットボールのプレーとは認められないプレー、またハードコンタクトについてはゲーム中のいかなる状況においてもアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

【補足】「相手チームのプレーヤーが全くいない状況」とは、速攻などで確実にその後得点をできる状況（クリアパス）を指す。

37-9 例：A 1 が速攻でバスケットに向かってドリブルをしているとき、A 1 とそのチームが攻めるバスケットの間に相手のプレーヤーが全くいない状況で、B 1 は A 1 に後ろから触れ合いを起こし、ファウルを宣せられた。

解説：B 1 のアンスポーツマンライクファウルとなる。

37-10 例：速攻の終わりで A 1 がショットの動作に入るためにボールを持つ前に、B 1 が A 1 の腕に後ろから、

【補足】この項目での「速攻」とはクリアパスの状況を指す。

(a)ボールをスティールしようとして触れ合いを起こした。

(b)過度に激しい触れ合いを起こした。

解説：どちらの場合においても、B 1 のアンスポーツマンライクファウルが宣せられる。

37-11 例：速攻の終わりで A 1 がショットの動作に入ってボールが手の中にあるとき、B 1 は後ろから A 1 の腕に、

(a)ボールをブロックしようとして触れ合いを起こした。

(b)過度に激しい触れ合いを起こした。

解説：

(a)これは B 1 のパーソナルファウルである。

(b)これは B 1 のアンスポーツマンライクファウルである。

37-12 例：A1がフロントコートでドリブルをしているとき、B1がA1の両手からチームBのフロントコートにボールを弾いた。B1がボールのコントロールを得る前に、A1が速攻を止めようとB1を後ろから押した。B1とボール、相手チームのバスケットの間にチームAのプレーヤーはいなかった。

解説：A1のアンスポーツマンライクファウルである。

37-13 条文：5個目のファウルを宣せられたプレーヤーは失格となる。更にこのプレーヤーに生じたテクニカルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルはそれに応じて罰せられ、ヘッドコーチに「B」と記入される。

37-14 例：B1はA1にファウルをし、5個目のファウルを宣せられた。チームベンチに向かう間に、B1はA2を突き飛ばした。

解説：5個目のファウルでB1は失格となる。B1のアンスポーツマンライクファウルはチームBのヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはB1のスポーツマンらしくない振る舞いが起きたときにボールがあった場所に最も近い位置からチームAのスローインで再開される。

37-15 例：A1はB1にファウルをし、5個目のファウルを宣せられた。これはチームAの3個目のチームファウルであった。チームベンチに戻る間に、審判に暴言を吐き、テクニカルファウルが宣せられた。

解説：5個目のファウルでA1は失格となる。テクニカルファウルはチームAのヘッドコーチに「B1」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはA1のパーソナルファウルが起きた場所に最も近いからチームBのスローインで再開される。

37-16 例：A1はB1にファウルをし、5個目のファウルを宣せられた。これはチームAの2個目のチームファウルであった。チームベンチに向かう間に、A1はB1を突き飛ばした。このときB1もまたA1を突き飛ばしアンスポーツマンライクファウルが宣せられた。

解説：5個目のファウルでA1は失格となる。A1のスポーツマンらしくない振る舞いはチームAのヘッドコーチにテクニカルファウルとして宣せられ「B1」と記入される。B1のアンスポーツマンライクファウルはB1自身に宣せられ「U2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1と交代したプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

第 38 条 ディスクォリファイングファウル

38-1 **条文**：失格・退場になった場合は、そのチームのチームベンチに座ることが許されているチームメンバーとはみなされない。よってその個人は、それ以上スポーツマンらしくない振る舞いがあっても罰則を受けない。

38-2 **例**：A1 が著しくスポーツマンらしくない行為により失格・退場になった。コートを離れるときに審判を侮辱する発言を行った。

解説：A1 はすでに失格・退場になっており、審判を侮辱する発言による罰則は受けない。審判または同席していればコミッショナーは、大会主催者に対して報告書を提出しなければならない。

38-3 **条文**：体の触れ合いはないが、著しくスポーツマンらしくない行為でプレーヤーが失格・退場になった場合も、罰則は体の触れ合いのあるディスクォリファイングファウルと同じである。

38-4 **例**：A1 にトラベリングが宣せられた。いら立った A1 は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：A1 は失格・退場となる。ディスクォリファイングファウルは A1 自身に宣せられ「D₂」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

38-5 **条文**：ヘッドコーチにディスクォリファイングファウルを宣せられたとき、「D₂」と記入される。

自チームのチームベンチに座ることを許されている人物のいずれかが失格・退場になった場合は、ヘッドコーチのテクニカルファウルとして「B₂」と記入される。その罰則はその他のディスクォリファイングファウルと同様となる。

38-6 **例**：A1 が 5 個目のパーソナルファウルを宣せられた。このファウルはチーム A の 2 個目のチームファウルであった。ベンチに戻る間に、いら立った A1 は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：5 個目のパーソナルファウルによって、A1 は 5 個のファウルを宣せられたチームメンバーなり、さらに A1 は審判を侮辱する言動により失格・退場となる。A1 のディスクォリファイングファウルはスコアシートの A1 に「D」、チーム A のヘッドコーチに「B₂」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

38-7 **例**：A1 が 5 個目のパーソナルファウルを宣せられた。このファウルはチーム A の 2 個目のチームファウルであった。ベンチに戻る間に、A1 は B2 の顔を殴り、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。

解説：5個目のパーソナルファウルによって、A1は5個のファウルを宣せられたチームメンバーなり、さらにA1はB2を殴ったことにより失格・退場となる。A1のディスクォリファイングファウルはスコアシートのA1に「D」、チームAのヘッドコーチに「B2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かず、2本のフリースローがB2に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

- 38-8 **条文：**ディスクォリファイングファウルとは、プレーヤーや、チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物による以下の著しくスポーツマンらしくない行為に適用される。
- ・相手チーム、審判、テーブルオフィシャルズやコミッショナーに対する行為。
 - ・自チームのメンバーに対する行為。
 - ・自チームのメンバーに対する行為。

38-9 **例：**以下の著しくスポーツマンらしくない行為が起きた。

- (a) A1がA2を殴った。
- (b) A1がコートから離れて観客を殴った。
- (c) ベンチにいるA6がA7を殴った。
- (d) A6がスコアラーズテーブルを叩き、ショットクロックを破損させた。

解説：

(a)と(b)では、A1は失格・退場となる。ディスクォリファイングファウルはA1自身に宣せられ「D2」と記入される。

(c)と(d)では、A6は失格・退場となる。A6のディスクォリファイングファウルはスコアシートのA6に「D」、チームAのヘッドコーチに「B2」と記入される。

誰もリバウンドの位置に着かず、2本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームBのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

- 38-10 **条文：**プレーヤーが失格・退場となり、控室に戻る途中でアンスポーツマンライクファウル、またはディスクォリファイングファウル相当の行為を繰り返したとき、罰則は与えられない。ただし、その大会主催者に対して報告書を提出される。

38-11 **例：**A1は審判を侮辱し、ディスクォリファイングファウルを宣せられた。控室に戻る間に

- (a) A1がB1を突き飛ばし、アンスポーツマンライクファウル相当であった。
- (b) A1がB1を殴り、ディスクォリファイングファウル相当であった。

解説：A1はすでに失格・退場になっており、審判を侮辱する発言による罰則は受けない。審判または同席していればコミッショナーは、大会主催者に対して報告書を提出しなければならない。

どちらの場合においても、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

第 39 条 ファイティング

39-1 **条文**：暴力行為のあとで全ての罰則が相殺された場合、暴力行為が始まったときにボールがあった場所に最も近い位置から、暴力行為が始まったときにボールをコントロールしていた、またはボールを与えられることになっていたチームにスローインが与えられる。ショットクロックはゲームが止められたときの残り時間となる。

39-2 **例**：チーム A がボールを、

(a) 20 秒間コントロールしたとき、

(b) 5 秒間コントロールしたとき、

暴力行為につながりそうな事態が発生した。審判はチームベンチエリアを離れた各チーム 2 人の交代要員を失格・退場にした。

解説：フロントコートのスローインラインから、暴力行為が始まったときにボールをコントロールしていたチーム A に、暴力行為が始まったときにボールがあった場所に最も近い位置からスローインが与えられる。ショットクロックは、

(a) 残り 4 秒となる。

(b) 残り 19 秒となる。

39-3 **条文**：（事態の收拾のために審判に協力しなかったことによって）ヘッドコーチ自身やファーストアシスタントコーチが失格・退場になった場合や、ファイティングシチュエーションでチームベンチエリアを離れたことによって交代要員や 5 個のファウルを宣せられたチームメンバー、チーム関係者が失格・退場になった場合、ひとつのテクニカルファウルが宣せられる。そのテクニカルファウルにヘッドコーチの失格・退場が含まれるとき、スコアシートに「D2」と記入される。もしくは、そのテクニカルファウルに自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物の失格・退場で、ヘッドコーチ以外しが含まれないとき、スコアシートに「B2」と記入される。罰則は、2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。

また追加のディスクォリファイングファウル 1 個につき、2 本のフリースローとスローインが相手チームに与えられる。

両チームの等しい罰則が相殺されない限り、全ての罰則が適用される。この場合、ゲームはフロントコートのスローインラインから通常のディスクォリファイングファウルの処置と同様に再開される。

ショットクロックは 14 秒にリセットされる。

- 39-4 例：ファイティングシチュエーションで、交代要員である A6 がコートに入ったため、失格・退場になった。
解説：A6 は失格・退場となり「D」と記入され、スコアシート上の残りのファウル欄には「F」と記入される。ヘッドコーチ A のテクニカルファウルとして「B2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。
- 39-5 例：コート上にいる A1 と B1 で暴力行為が始まり、A6 と B6 がコートに入ってきたが暴力行為には加わらなかった。A7 はコートに入ってきて、B1 の顔を殴った。
解説：A1 と B1 は失格・退場となり「DC」と記入される。A7 は失格・退場となり「D2」と記入され、スコアシート上の残りのファウル欄には「F」と記入される。A6 と B6 は暴力行為の間にコートに入ったことで失格・退場となり、「D」と記入され、スコアシート上の残りのファウル欄には「F」と記入される。両チームのヘッドコーチのテクニカルファウルとして「BC」と記入される。A1、B1 のディスクォリファイングファウルの罰則と A6、B6 のテクニカルファウルの罰則は相殺される。A7 が積極的に暴力行為に関わり失格・退場となったことでの罰則の処置が行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが B1 と交代したプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。
- 39-6 例：コート上にいる A1 と B1 で暴力行為が始まった。A6 とチーム A のマネージャーがコートに入り、積極的に暴力行為に関わった。
解説：A1 と B1 は失格・退場となり「DC」と記入される。双方のディスクォリファイングファウル（A1、B1）の罰則は互いに相殺される。A6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことで、チーム A のヘッドコーチにテクニカルファウルが宣せられ「B2」と記入される。A6 は積極的に暴力行為に関わったことで失格・退場となり「D2」と記入される。スコアシートの A6 の残りのファウル欄には「F」と記入される。チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わったことでのディスクォリファイングファウルはチーム A のヘッドコーチに宣せられ、「B2」と記入して丸で囲み、ヘッドコーチが失格・退場となるテクニカルファウルには数えない。
チーム B に 6 個のフリースローが与えられる（A6 とチーム A のマネージャーがチームベンチエリアを離れたことによるヘッドコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個、A6 が積極的に暴力行為に関わったことによるディスクォリファイングファウルのため 2 個、チーム A のマネージャーが積極的に暴力行為に関わり失格・退場になったことによるコーチ A のテクニカルファウルのため 2 個）。
ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。
- 39-7 例：ヘッドコーチ A がチームベンチエリアを離れ、コート上で積極的に暴力行為に関わり、B2 を激しく突き飛ばした。

解説：チーム A のヘッドコーチはチームベンチエリアを離れながら事態の収集のために審判に協力しなかったため、ディスクォリファイングファウルを宣せられ、スコアシートに「D2」と記入される。チーム A のヘッドコーチには自身が積極的に暴力行為に関わったことでの更なるディスクォリファイングファウルは宣せられない。スコアシートのチーム A のヘッドコーチの残りのファウル欄には「F」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

第 42 条 特別な処置をする場合

42-1 **条文：**ゲームクロックが止まっている間に複数の反則が起きて特別な処置をする場合、審判はバイオレーションやファウルが起きた順番を把握し、どの罰則を相殺し、どの罰則を適用するのか注意を払って決定しなければならない。

42-2 **例：**B 1 がシューター A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。ボールが空中にある間に、ショットクロックのブザーが鳴った。ボールは、

- (a) リングに当たらなかった。
- (b) リングに当たったがバスケットには入らなかった。
- (c) バスケットに入った。

解説：全ての場合において、B 1 のアンスポーツマンライクファウルは記録される。

- (a) ボールがリングに当たらなかったことによるショットクロックバイオレーションはアンスポーツマンライクファウルが起きたあととして無視される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本または 3 本のフリースローが A 1 に与えられる。
- (b) ショットクロックバイオレーションではない。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本または 3 本のフリースローが A 1 に与えられる。
- (c) A 1 には 2 点か 3 点が認められ、さらに誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローが与えられる。

ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。チーム A のショットクロックは 14 秒となる。

42-3 **例：**B 1 はフィールドゴールのショットの動作中の A 1 にファウルをした。そのファウルのあと、同じショットの動作中に B 2 も A 1 にファウルをした。

解説：B 2 のファウルは、アンスポーツマンライクファウルまたはディスクォリファイングファウルでない限り、なかったものとみなす。

42-4 例：B1がドリブルをしているA1に対してアンスポーツマンライクファウルをした。そのファウルのあと、ヘッドコーチAとヘッドコーチBにそれぞれテクニカルファウルが宣せられた。

解説：等しい罰則は起きた順序で相殺される。両チームのヘッドコーチへのテクニカルファウルの罰則は相殺される。誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

42-5 例：B1がA1にファウルをし、ショットは成功した。その後A1にテクニカルファウルが宣せられた。

解説：A1の得点は認められる。両方のファウルの罰則は等しく、相殺される。ゲームは通常のフィールドゴールが成功したあとと同様に再開される。

42-6 例：B1がA1にファウルをし、ショットは成功した。その後A1がテクニカルファウルが宣せられた。そのファウルのあと、チームBのヘッドコーチがテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A1のフィールドゴールは認められる。全ての等しい罰則は起きた順序で相殺される。B1のパーソナルファウルとA1のテクニカルファウルの罰則は相殺される。誰もリバウンドの位置に着かずに、チームBのヘッドコーチのテクニカルファウルによる1本のフリースローがチームAのいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様に再開される。

42-7 例：B1がA1に対してアンスポーツマンライクファウルをし、A1のショットは成功した。その後A1がテクニカルファウルを宣せられた。

解説：A1のフィールドゴールは認められる。それぞれのファウルの罰則は等しくなく、互いに相殺することはできない。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBのいずれかのプレーヤーに与えられる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがA1に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチームAのスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

42-8 例：チームAのフロントコートで、B1はドリブルをしているA1に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチームBの3個目のチームファウルであった。そのあとA1はボールをB1の体（手、脚、トルソーなど）にぶつけた。

解説：B1にはパーソナルファウル、A1にはテクニカルファウルが宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチームBに与えられる。ゲームはB1のファウルがあった場所に最も近い位置から、ショットクロックに14秒以上が表示されている場合は止められた時点から継続、ショットクロックに表示されている時間が13秒以下の場合は14秒で、チームAのスローインから再開される。

42-9 例：B 1 はドリブルをしている A 1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのあと、A 1 は至近距離にいる B 1 の頭にボールをぶつけた。

解説：B 1 にはパーソナルファウル、A 1 にはディスクォリファイングファウルが宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 と交代したプレーヤーに与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。

42-10 例：B 1 はドリブルをしている A 1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 3 個目のチームファウルであった。そのあと、A 1 は至近距離にいる B 1 の頭（または顔）にボールをぶつけた。

解説：B 1 はパーソナルファウル、A 1 はディスクォリファイングファウルを宣せられる。チーム A のスローインの権利は取り消される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

42-11 例：B 1 はドリブルをしている A 1 に対してファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのあと、A 1 はボールを B 1 の体（手、脚、トルソーなど）にぶつけた。

解説：B 1 はパーソナルファウル、A 1 はテクニカルファウルを宣せられる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。その後 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

42-12 例：ショットクロックが残り 8 秒で、チーム B のバックコートにいる B 1 が A 1 にファウルをした。その後 B 2 がテクニカルファウルを宣せられた。

(a) B 1 のファウルがチーム B の 4 個目、B 2 のテクニカルファウルがチーム B の 5 個目のチームファウルであった。

(b) B 1 のファウルがチーム B の 5 個目、B 2 のテクニカルファウルがチーム B の 6 個目のチームファウルであった。

(c) A 1 はショットの動作中にファウルをされ、ボールはバスケットに入らなかった。

(d) A 1 はショットの動作中にファウルをされ、ボールはバスケットに入った。

解説：全ての場合において、誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。フリースローのあと、

(a) ゲームはフロントコートの A 1 に対するファウルがあった場所に最も近い位置からのチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

- (b) 2本のフリースローが A 1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。
- (c) 2本または3本のフリースローが A 1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。
- (d) A 1 の得点は認められる。1本のフリースローが A 1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローのあとと同様に再開される。

42-13 **例：** ショットクロックが残り8秒で、B 1 が A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。その後、

(a) A 2 が

(b) B 2 が

テクニカルファウルを宣せられた。

解説：

(a) 誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチーム B に与えられる。

(b) 誰もリバウンドの位置に着かずに1本のフリースローがチーム A に与えられる。

どちらの場合においても、テクニカルファウルのフリースローのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは14秒となる。

42-14 **条文：** フリースローの最中に、ダブルファウルまたは等しい罰則のファウルが起きた場合は、ファウルは記入されるが罰則は与えられない。

42-15 **例：** A 1 に2本のフリースローが与えられた。1本目のフリースローのあと、

(a) A 2 と B 2 がダブルファウルをした。

(b) A 2 と B 2 がテクニカルファウルをした。

解説： A 2 と B 2 のファウルの罰則は相殺される。そのあと A 1 が2本目のフリースローを行う。ゲームは通常のフリースローの後と同様に再開される。

42-16 **例：** A 1 が2本のフリースローを与えられ、両方のフリースローを成功させた。2本目のフリースローのあと、ボールがライブになる前に、

(a) A 2 と B 2 がダブルファウルをした。

(b) A 2 と B 2 がテクニカルファウルをした。

解説： A 2 と B 2 のファウルの罰則は相殺される。ゲームは通常のフリースローが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。

42-17 **条文**：テクニカルファウルが宣せられた場合、誰もリバウンドの位置に着かずにフリースローの罰則が速やかに行われる。これは自チームのチームベンチに座ることが許されているいずれかの人物の失格・退場によってヘッドコーチに記録されたテクニカルファウルでは、この限りではない。これらのテクニカルファウルの罰則（フリースロー 2 本とフロントコートのスローインラインからのスローイン）は、相殺されない限り全てのファウルやバイオレーションが起こった順番で行われる。

42-18 **例**：B 1 が A 1 にファウルをした。これはチーム B の 5 個目のチームファウルであった。そのとき、コート上で暴力行為につながりそうな事態が起こった。A 6 はコートに入ったが積極的に暴力行為には関わらなかった。ヘッドコーチ A にテクニカルファウルが宣せられ「B 2」と記録された。

解説：A 6 は暴力行為の間にコートに入ったことで失格・退場となる。チーム A のヘッドコーチのテクニカルファウルとして「B 2」と記入される。誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。チーム A のヘッドコーチのテクニカルファウルにより 2 本のフリースローがチーム B のいずれかのプレーヤーに与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

42-19 **条文**：ダブルファウルが起きて両チームへの等しい罰則の相殺のあと、適用する罰則が残っていなければ、ボールをコントロールしていたチームあるいは最初ファウルの前にボールを与えられることになっていたチームのスローインで再開される。

どちらのチームもボールのコントロールがなかった、あるいは最初ファウルの前にボールを与えられることになっていなかった場合はジャンプボールとなり、ゲームはオルタネイティングポゼッションのスローインで再開される。

42-20 **例**：第 1 クォーターと第 2 クォーターの間のインターバル中に、A 1 と B 1 がそれぞれディスクォリファイングファウルをした、あるいはヘッドコーチ A とヘッドコーチ B がそれぞれテクニカルファウルをした。アローの示す向きが、

(a) チーム A

(b) チーム B

解説：

(a) ゲームはスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上からチーム A のスローインで再開される。ボールがコート上のプレーヤーに触れるあるいは触れられた時点でアローは逆向きになりチーム B を示す。

(b) ゲームはスコアラーズテーブルの反対側のセンターラインの延長線上から、チーム B のスローインで再開される。ボールがコート上のプレーヤーに触れるあるいは触れられた時点で、アローは逆向きになりチーム A を示す。

42-21 例：ドリブルをしている A 1 が、

(a) B 1 にチャージングのファウルをした。

(b) ダブルドリブルのバイオレーションをした。

チーム B がスローインのボールを与えられる前に B 2 が A 2 にファウルをし、このクォーター 3 個目のチームファウルであった。

解説：

両方の違反はゲームクロックが止まっている間、ボールがライブになる前に起きた。したがって、等しい重さの罰則は相殺される。

最初の違反の前にチーム A がボールをコントロールしていたことから、ゲームは、

(a) A 1 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

(b) A 1 のダブルドリブルのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。

第 44 条 訂正のできる誤り

44-1 **条文：** 誤りを訂正するためには、誤りのあとにゲームクロックが動き始めてから最初にボールがデッドになり次にライブになる前に、審判、コミッショナー（同席していた場合）、テーブルオフィシャルのいずれかが誤りに気がつかなければならない。すなわち、

ボールがデッドの間に誤りが起きる	→誤りの訂正は可能
ボールがライブになる	→誤りの訂正は可能
ゲームクロックが動き始める	→誤りの訂正は可能
ボールがデッドになる	→誤りの訂正は可能
ボールがライブになる	→誤りの訂正はできない

誤りを訂正した後は、ボールは、誤りを訂正するためにゲームが中断された時点でボールの権利を有していたチームに与えられる。

44-2 例：B 1 が A 1 にファウルをした。このファウルはそのクォーターのチーム B の 4 個目のチームファウルであった。A 1 は誤って 2 本のフリースローを与えられた。最後のフリースローが成功したあとでゲームクロックが動き出し、ゲームが再開された。B 2 がボールを受け取りドリブルをして得点を決めた。

誤りに気がついたのは、チーム A のプレーヤーがエンドラインでスローインのボールを、

(a) つかむ前

(b) つかんだ後

解説：

B 2 の得点は認められる。

(a)訂正はまだ可能である。成功したフリースローは全て取り消される。ゲームはその誤りの訂正のためにゲームが中断されたときのエンドラインからチーム A のスローインで再開される。

(b)訂正はすでにできないため、ゲームはそのまま続けられる。

44-3 例：B1がA1にファウルをした。このファウルはチーム B の5個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられた。1本目のフリースローが成功したあと B2は誤ってボールを取り、エンドラインからB3にパスをした。ショットクロックが残り18秒を示し、B3がフロントコートでドリブルをしているとき、A1の2本目のフリースローが与えられていないことに気がついた。

解説：ゲームは速やかに止められる。誰もリバウンドの位置に着かず、2本目のフリースローがA1に与えられる。ゲームはその誤りの訂正のために中断された場所から最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは18秒となる。

44-4 条文：誤ったプレーヤーがフリースローを打った場合、そのフリースローは取り消される。もしゲームがまだ再開されていなかったとき、その他にファウルによる罰則がある場合を除き、相手チームにフリースローラインの延長線上からのスローインが与えられる。誤りが起きたあとすぐにゲームが再開されていた場合は、ゲームが中断した地点から最も近い場所からのスローインが与えられる。もしゲームが既に再開されたあとであれば、誤りを訂正するためにゲームは止められる。誤りを訂正した後、ボールは、誤りを訂正するためにゲームが中断された時点から再開される。最初のフリースローのショットがシューターの手から離れる前に、誤ったプレーヤーにフリースローを与えていることに審判が気がついた場合、速やかに正しいフリースローシューターに変え、何ら罰則は与えない。

44-5 例：B1がA1にファウルをし、そのファウルはチーム B の6個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローが与えられた。フリースローを打とうとしたのはA1ではなくA2であった。この誤りに気がついたのは以下のときだった、

(a)最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れる前

(b)最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れた後

(c)2本目のフリースローが成功した後

解説：

(a)誤りは速やかに訂正され、チーム A に対して罰則は与えられず、A1が2本のフリースローを打つ。

(b)(c)2本のフリースローは取り消され、ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。

B1のファウルがアンスポーツマンライクファウルの場合も同様の手順が適用される。この場合は（アンスポーツマンライクファウル）罰則の一部としてのスローインも取り消され、ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。

44-6 例：B1がショットの動作中のA1にファウルをし、A1に2本のフリースローが与えられた。フリースローを打ったのはA1ではなくA2であった。2本目のフリースローがリングに触れ、そのリバウンドをA3がとり2点を得点した。この誤りに気がついたのは、チームBがスローインのためにボールをもってエンドラインに立つ前だった。

解説：ショットが成功してもしなくても、2本のフリースローは取り消される。A3のフィールドゴールは認められる。ゲームはその誤りの訂正のために中断されたところに最も近い位置から、チームBのスローインで再開される。このケースではチームBのエンドラインから再開される。

44-7 例：B1がA1のショット動作中にファウルをし、そのツーポイントショットは成功しなかった。その後ヘッドコーチBがテクニカルファウルをした。B1のファウルによりA1が2本のフリースローを打つところ、A2が3本全てのフリースローを打った。この誤りに気がついたのは、3本目のフリースローにおいてボールがA2の手を離れる前であった。

解説：ヘッドコーチBのテクニカルファウルによるフリースローは、正当にA2によって行われたため認められるが、A1の代わりにA2が打った2本のフリースローは、成功してもしなくても取り消される。ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上から、チームBのスローインで再開される。

44-8 例：第3クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、B1がドリブルをしているA1にファウルをし、このファウルはチームBの6個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローが与えられた。審判は、B1のファウルが宣せられたとき、ゲームクロックには残り0.3秒あったと判断した。A1の代わりにA2が2本のフリースローを打った。この誤りに気がついたのは、A2による最初のフリースローにおいてボールがA2の手を離れたあとであった。

解説：2本のフリースローは取り消される。バックコートのフリースローラインの延長線上から、チームBのスローインで、0.3秒から再開される。

44-9 条文：誤りが訂正されたあと、ゲームは誤りの訂正のために中断された場所に最も近い位置から再開される。ただし、与えるべきフリースローを与えなかった場合の訂正で、
(a)誤りが起きた後ボールの権利が変わらない場合は、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。
(b)誤りが起きた後ボールの権利が変わらず同じチームが得点した場合は、誤りは無視され、ゲームは通常のフィールドゴールの後と同様に再開される。

44-10 例：B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のチームファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。その後A2がコート上でドリブルをしているときにB2がボールをはじきアウトオブバウンズになった。ヘッドコーチAがタイムアウトを請求し、タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気づいた。

解説：A1に2本のフリースローが与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

44-11 **例：**第1クォーター残り2秒、B1がA1にファウルをし、そのファウルはチームBの5個目のファウルだった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。A2はコート上のA3にボールはパスされ、そのままクォーターを終えた。インターバル中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気づいた。オルタネイティングポゼッションアローはチームAを示している。

解説：誤りは訂正することができる。誰もリバウンドの位置に着かずにA1にフリースローが2本与えられる。第2クォーターはセンターラインの延長線上から、チームAのオルタネイティングポゼッションのスローインで開始される。

44-12 **例：**B1がA1にファウルをした。これはそのクォーターのチームBの5個目のチームファウルであった。A1に2本のフリースローを与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、B1はフィールドゴールのショット中のA2にファウルをし、ショットは成功しなかった。A2に2本のフリースローが与えられた。チームAがタイムアウトを請求し、タイムアウト中に、A1に2本のフリースローを与えなければならなかったことに審判が気づいた。

解説：誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA1に与えられる。そのあと、誰もリバウンドの位置に着かずに2本のフリースローがA2に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

44-13 **例：**B1がA1にファウルをし、このクォーター5個目のチームファウルであった。2本のフリースローがA1に与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、A2がショットを成功させた。そのボールがライブになる前に、審判が処置の誤りに気づいた。

解説：誤りは無視され、ゲームは通常のフィールドゴールのあとと同様に再開される。

44-14 **例：**B1がA1にファウルをした。これはそのクォーターのチームBの5個目のチームファウルであった。A1のユニフォームのロゴが間違っていることに審判が気づいた。A1はチームマネージャーから、そのロゴを隠すために介助を受けたため、A6と交代をした。A6に2本のフリースローが与えられるはずが、誤ってスローインが与えられた。スローインのあと、審判が処置の誤りに気づいてゲームを止めた。

解説：誤りは訂正することができる。A1はチーム関係者から介助を受けたため、交代をしている。ゲームが止められた時点でA1のユニフォームが直されていれば、A1は改めて2本のフリースローが与えられる。A1のユニフォームが直されていないならば、A6に2本のフリースローが与えられる。ゲームは通常のフリースローのあとと同様に再開される。

44-15 **条文**：ゲームクロックが進められてしまったり操作を忘れてしまったりすることを含む時間管理の誤りは、クルーチーフがスコアシートにサインする前であればいつでも審判によって修正することができる。

44-16 **例**：第4クォーター残り7秒、チームA 76 - チームB 76で、チームAはフロントコートでスローインを与えられた。コート上でプレーヤーがボールに触れたあと、ゲームクロックが3秒遅れて動き始めた。更にその4秒後にA1がフィールドゴールで得点した。このとき、審判はゲームクロックが3秒遅れて動き始めていた誤りを認識した。

解説：残りの競技時間であった7秒以内にA1がフィールドゴールで得点したことに審判が同意した場合、A1のフィールドゴールは認められる。更にゲームクロックが3秒遅れて動き始めたことに審判が同意した場合、競技時間は残っていない。審判はゲームが終了したと判断する。

B スコアシートーディスクォリファイングファウル

B-1 様々な人物のディスクォリファイングファウルの例：

チームベンチエリアを離れ、審判に協力しなかった、あるいは協力しようとしなかった場合

暴力行為に積極的に関わった場合

1. ヘッドコーチのみが失格・退場

コーチ Head Coach	D ₂	F	F
A.コーチ F.a.coach			
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	D ₂	F	F
A.コーチ F.a.coach			
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

2. ファーストアシスタントコーチのみが失格・退場

コーチ Head Coach	B ₂		
A.コーチ F.a.coach	D	F	F
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	B ₂		
A.コーチ F.a.coach	D ₂	F	F
罰則：4本のフリースロー+ポゼッション			

3. ヘッドコーチとファーストアシスタントコーチの両方が失格・退場

コーチ Head Coach	D ₂	F	F
A.コーチ F.a.coach	D	F	F
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション			

コーチ Head Coach	D ₂	F	F
A.コーチ F.a.coach	D ₂	F	F
罰則：4本のフリースロー+ポゼッション			

4. 交代要員が失格・退場

コーチ Head Coach	B ₂				
A.コーチ F.a.coach					
プレイヤー 7	P ₂	P ₂	D	F	F
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション					

コーチ Head Coach	B ₂				
A.コーチ F.a.coach					
プレイヤー 7	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
罰則：4本のフリースロー+ポゼッション					

5. 2人の交代要員と5個のファウルを宣せられたチームメンバーが失格・退場

コーチ Head Coach	B ₂				
A.コーチ F.a.coach					
プレイヤー 7	P ₂	P ₂	D	F	F
プレイヤー 10	P ₂	T ₁	P	P	D
プレイヤー 11	P ₃	T ₁	P	P	P
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション					

コーチ Head Coach	B ₂				
A.コーチ F.a.coach					
プレイヤー 7	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
プレイヤー 10	P ₂	T ₁	P	P	D ₂
プレイヤー 11	P ₃	T ₁	P	P	P
罰則：8本のフリースロー+ポゼッション					

6. チーム関係者が失格・退場

コーチ Head Coach	B ₂	(B)		
A.コーチ F.a.coach				
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション				

コーチ Head Coach	B ₂	(B ₂)		
A.コーチ F.a.coach				
罰則：4本のフリースロー+ポゼッション				

7. 2人のチーム関係者が失格・退場

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	(B)	
A.コーチ F.a.coach				
罰則：2本のフリースロー+ポゼッション				

コーチ Head Coach	B ₂	(B ₂)	(B ₂)	
A.コーチ F.a.coach				
罰則：6本のフリースロー+ポゼッション				

B-2 ヘッドコーチ自身のスポーツマンシップに反した振る舞い、もしくはその他の理由によるテクニカルフ

アウルと、暴力行為の最中にチームベンチエリアを離れたチーム関係者の失格・退場の組み合わせ

の例：

1. 第1クォーターで、暴力行為の最中に
チーム関係者がチームベンチエリアを離れて失格・退場となり、第3クォーターで、
ヘッドコーチ自身のスポーツマンシップに反した振る舞いによってテクニカルファウルが宣せられた。

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	C ₁
A ₁ コーチ F.a.coach			
罰則：1本のフリースロー			

ヘッドコーチは**失格・退場**とならない

2. 第1クォーターで、暴力行為の最中に
チーム関係者がチームベンチエリアを離れて失格・退場となり、第3クォーターで、
ヘッドコーチ自身のスポーツマンシップに反した振る舞い以外の理由によってテクニカルファウルが宣せられた。

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	B ₁
A ₁ コーチ F.a.coach			
罰則：1本のフリースロー			

ヘッドコーチは**失格・退場**とならない

3. 第1クォーターで、暴力行為の最中に
チーム関係者がチームベンチエリアを離れて失格・退場となり、第3クォーターで、
ヘッドコーチ自身のスポーツマンシップに反した振る舞いによってテクニカルファウルが宣せられ、第4クォーターで、
ヘッドコーチ自身のスポーツマンシップに反した振る舞いによって別のテクニカルファウルが宣せられた。

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	C ₁
A ₁ コーチ F.a.coach			
罰則：1本のフリースロー			

C₁ GD ヘッドコーチは「C」と記入された2個のファウルにより**失格・退場**となる

4. 第1クォーターで、暴力行為の最中に
チーム関係者がチームベンチエリアを離れて失格・退場となり、第3クォーターで、
ヘッドコーチ自身のスポーツマンシップに反した振る舞い以外の理由によってテクニカルファウルが宣せられ、第4クォーターで、
ヘッドコーチ自身のスポーツマンシップに反した振る舞い以外の理由によって別のテクニカルファウルが宣せられた。

コーチ Head Coach	B ₂	(B)	B ₁
A ₁ コーチ F.a.coach			
罰則：1本のフリースロー			

B₁ GD ヘッドコーチは「B」と記入された3個のファウルにより**失格・退場**となる

F- インスタントリプレーシステム

1. 基本原則

F-1.1 **条文**：クォーターやオーバータイムの終わりに IRS レビューが行われる場合、審判は両チームをコートに留めておく。

F-1.2 **例**：A1 がフィールドゴールのショットを成功させた。ほとんど同時にクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判はショットが競技時間の間に放たれたかどうかを確認がなく、IRS レビューを行うことを決めた。両チームは自チームのチームベンチに移動している。

解説：審判は両チームをコートに留めておく。インターバルは審判が最終的な判定を示した後で始まる。

F-1.3 **条文**：ゲームの前にクルーチーフは IRS 機器を承認し、その可用性を両チームのヘッドコーチに知らせる。クルーチーフによって承認された IRS 機器のみが IRS レビューに使用できる。

F-1.4 **例**：A1 がフィールドゴールのショットを成功させたとき、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。承認された IRS 機器はなかったが、チーム B のマネージャーが高い位置からチームのビデオカメラでゲームを撮影しており、レビューのために審判にビデオ素材を提出すると申し出た。

解説：IRS レビューのためにチームのビデオを使用するというチーム B のマネージャーの申し出は認められない。

F-1.5 **条文**：成功したフィールドゴールのショットで、2 点もしくは 3 点のどちらが認められるかを判断するために審判が IRS レビューを行うとき、IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会に行われる。

第 4 クォーターやいずれかのオーバータイムでゲームクロックに 2 : 00 あるいはそれ以下が表示されているとき、IRS レビューはボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められたらすぐに行われる。

F-1.6 **例**：A1 がスリーポイントフィールドゴールのショットを成功させた。審判は A1 のショットがスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたかどうかを確認がなかった。

解説：IRS レビューは最初にゲームクロックが止められ、ボールがデッドとなった機会に行われる。最初の機会はいずれかの理由で審判がゲームを止めたときである。

しかしながら、第 4 クォーターやいずれかのオーバータイムでゲームクロックに 2 : 00 あるいはそれ以下が表示されているとき、IRS レビューはボールがバスケットに入り、ゲームクロックが止められたらすぐに行われる。

F-1.7 **条文**：タイムアウトや交代の申し出は IRS レビューが終わり、審判が最終的な判定を示した後で取り消すことができる。

F-1.8 **例**：A 1 がフィールドゴールのショットを成功させた。チーム B のヘッドコーチがタイムアウトを請求した。審判は A 1 のショットがスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたかどうかを確認がなく、IRS レビューを行うことを決めた。レビューの間にチーム B のヘッドコーチはタイムアウトの請求を取り消したいと考えた。

解説：審判が最終的な判定を示したあと、チーム B のヘッドコーチはタイムアウトの請求を取り消すことができる。

F-1.9 **例**：B 1 はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。審判は B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルであったかどうかを確認がなかった。B 6 は B 1 との交代を申し出た。レビューの間に B 6 は自チームのチームベンチに戻った。

解説：審判が最終的な判定を示したあと、B 6 は交代の申し出を取り消すことができる。

2. クォーターや各オーバータイムの終わりで IRS レビューを行うことができるもの

F-2.1 **例**：A 1 がフィールドゴールのショットを成功させたとき、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判は A 1 のショットが競技時間の間に放たれたかどうかを確認がなかった。

解説：クォーターの終わりでは、A 1 の成功したフィールドゴールのショットのボールがクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、クォーターの競技時間が終了した後ボールが放たれていた場合、A 1 のフィールドゴールは取り消される。

IRS レビューで、クォーターの競技時間が終了する前にボールが放たれていた場合、A 1 のフィールドゴールが成功したことを確認する。

F-2.2 **例**：A 1 がスリーポイントフィールドゴールのショットを成功させたとき、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判は A 1 がショットで境界線に触れたかどうかを確認がなかった。

解説：クォーターの終わりでは、A 1 の成功したフィールドゴールのショットのボールがクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。ボールが放たれていた場合、更にシューターのアウトオブバウンズのバイオレーションが起きたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができ、アウトオブバウンズのバイオレーションが起きていた場合、ゲームクロックに表示される時間を判定するために IRS レビューを行うことができる。

F-2.3 例：ゲームクロック残り 2.5 秒で、A 1 がフィールドゴールのシュートをした。ボールがリングに触れ、B 1 がリバウンドのボールを取り、ドリブルを始めた。このとき、ゲームの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判は B 1 がボールを持ってコート上に着地したとき、アウトオブバウンズに踏み出たかどうかを確認できなかった。

解説：シュートをしていないプレーヤーのアウトオブバウンズのバイオレーションが起きたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことはできない。

F-2.4 例：A 1 がツープォイントフィールドゴールのシュートを成功させたとき、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判はチーム A のシュートクロックのバイオレーションが起きたかどうかを確認できなかった。

解説：クォーターの終わりでは、成功したフィールドゴールのシュートのボールがクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。更にチーム A のシュートクロックのバイオレーションが起きたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る 0.4 秒前に、A 1 の成功したフィールドゴールのシュートが放たれており、更に IRS レビューで、そのシュートが放たれる 0.2 秒前にシュートクロックのブザーが鳴っていたとき、A 1 のフィールドゴールは認められない。ゲームはシュートクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ゲームクロックは 0.6 秒となり、シュートクロックは消灯される。

F-2.5 例：A 1 がツープォイントフィールドゴールのシュートを成功させたとき、第 2 クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴った。審判はチーム A の 8 秒のバイオレーションが起きたかどうかを確認できなかった。

解説：クォーターの終わりでは、成功したフィールドゴールのシュートのボールがクォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。更にチーム A の 8 秒のバイオレーションが起きたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、第 2 クォーターの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に、A 1 の成功したフィールドゴールのシュートが放たれており、更に IRS レビューで、そのシュートが放たれる前、ゲームクロックに 0.8 秒が表示されているときにチーム A が 8 秒のバイオレーションをしていた場合、A 1 のフィールドゴールは認められない。ゲームは 8 秒のバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ゲームクロックは 0.8 秒となり、シュートクロックは消灯される。IRS レビューで、チーム A が 8 秒のバイオレーションをしていなかった場合、A 1 のフィールドゴールは認められる。第 2 クォーターは終了となる。後半はセンターラインの延長線上からオルタネイティングポゼッションのスローインで開始される。

F-2.6 **例**：チーム B は 2 点リードしている。最初のオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、B 1 が A 1 にファウルをし、チーム B の第 4 クォーター5 個目のチームファウルであった。審判は B 1 のファウルが最初のオーバータイムが終了する前に起きたかどうかを確認できなかった。

解説：各オーバータイムの終わりでは、競技時間が終了する前に B 1 のファウルが起きたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。ファウルが起きていた場合、2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームクロックには残り時間を表示する。

F-2.7 **例**：2 度目のオーバータイムの終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴ったとき、B 1 は A 1 にファウルをし、ツーポイントフィールドゴールのショットは成功しなかった。

解説：2 度目のオーバータイムの終わりでは、その終了を知らせるゲームクロックのブザーが鳴る前に B 1 のファウルが起きたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、2 度目のオーバータイムが終了する前にファウルが起きていた場合、2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームクロックには残り時間を表示する。

IRS レビューで、2 度目のオーバータイムが終了した後でファウルが起きていた場合、B 1 のファウルはなかったものとする。B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルで、続いて 3 度目のオーバータイムが行われない限り、A 1 にフリースローは与えられない。

3. 第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときに IRS レビューを行うことができるもの

F-3.1 **例**：第 4 クォーター残り 141 で、A 1 がフィールドゴールのショットを成功させたとき、ショットクロックのブザーが鳴った。審判はショットクロックのブザーが鳴ったとき、A 1 の両手の中にボールがあったかどうかを確認できなかった。

解説：第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、ショットクロックのブザーが鳴る前に A 1 の成功したフィールドゴールのショットのボールが放たれたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールが A 1 の両手の中にあっただ場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションとなる。A 1 のフィールドゴールは認められない。ゲームはショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。

IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、ボールが A 1 の両手から離れていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ショットクロックのブザーはなかったものとし、A 1 のフィールドゴールは認められる。ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。

F-3.2 例：第 4 クォーター残り 1:37 で、ショットクロックのブザーが鳴った。ほとんど同時に A 1 がフロントコートからフィールドゴールで得点し、ボールから離れたチーム A のフロントコートのいずれかの場所で A 2 が B 2 にファウルをした。これはチーム A のこのクォーター 3 個目のチームファウルであった。審判はショットクロックのブザーが鳴ったとき、また A 2 のファウルが起きたときにボールが A 1 の片手または両手の中にあっただうかに確証がなかった。

解説：第 4 クォーターでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときには、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、またショットの状況から離れた場所でファウルが起きたとき、ボールがシューターの片手または両手の中にあっただうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴る前にフィールドゴールのショットのボールが A 1 の両手を離れていた場合、更に IRS レビューで、A 2 のファウルが起きる前にフィールドゴールのボールが A 1 の両手を離れていた場合、A 1 のフィールドゴールは認められる。A 2 はファウルを宣せられる。ショットクロックのブザーはなかったものとし、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ゲームは通常のフィールドゴールが成功した後と同様にエンドラインからチーム B のスローインで再開される。ゲームクロックには残り時間を表示し、ショットクロックは 24 秒となる。

IRS レビューで、フィールドゴールのショットのボールが A 1 の両手を離れる前に A 2 のファウルが起きていた場合、更に IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴る前に A 2 のファウルが起きていた場合、A 2 はファウルを宣せられる。A 1 のフィールドゴールは認められない。ショットクロックのブザーはなかったものとし、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。ゲームはバックコートの A 2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ゲームクロックには残り時間を表示し、ショットクロックは 24 秒となる。

IRS レビューで、フィールドゴールのショットのボールが A 1 の両手を離れる前にショットクロックのブザーが鳴っていた場合、更に IRS レビューで、A 2 のファウルが起きる前にショットクロックのブザーが鳴っていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションとなる。A 1 のフィールドゴールは認められない。A 2 のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルでない限り、なかったものとする。ゲームはバックコートのショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ゲームクロックには残り時間を表示し、ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.3 例：第 4 クォーター残り 1:37 で、ショットクロックのブザーが鳴った。ほとんど同時に A 1 がフロントコートからフィールドゴールで得点し、ボールから離れたチーム A のフロントコートのいずれかの場所で B 2 が A 2 にファウルをした。これはチーム B のこのクォーター 3 個目のチームファウルであった。審判はショットクロックのブザーが鳴ったとき、また B 2 のファウルが起きたときにボールが A 1 の片手または両手の中にあっただうかに確証がなかった。

解説：第 4 クォーターでゲームクロックに 2 :00 あるいはそれ以下が表示されているときには、ショットクロックのブザーが鳴ったとき、またショットの状況から離れた場所でファウルが起きたとき、ボールがシューターの片手または両手の中にあっただかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴る前に B 2 のファウルが起きていた場合、更に IRS レビューで、B 2 のファウルが起きたとき、A 1 がフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中であった場合、ショットクロックのブザーはなかったものとし、チーム A のショットクロックのバイオレーションではない。B 2 はファウルを宣せられ、A 1 のフィールドゴールは認められる。ゲームはフロントコートの B 2 のファウルが起きた場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ゲームクロックには残り時間を表示し、ショットクロックは 14 秒となる。

IRS レビューで、ショットクロックのブザーが鳴ったときにボールが A 1 の両手の中にあっただ場合、更に IRS レビューで、B 2 のファウルが起きる前にショットクロックのブザーが鳴っていた場合、チーム A のショットクロックのバイオレーションとなる。A 1 のフィールドゴールは認められない。B 2 のファウルはアンスポーツマンライクファウルもしくはディスクォリファイングファウルでない限り、なかったものとする。ゲームはバックコートのショットクロックのバイオレーションが起きた場所に最も近い位置からチーム B のスローインで再開される。ゲームクロックには残り時間を表示し、ショットクロックは 24 秒となる。

F-3.4 **例：**第 4 クォーター残り 7.5 秒で、フロントコートでスローインを行う A 1 がボールを手放す直前に、B 1 がテクニカルファウルを宣せられた。ほとんど同時に B 2 が他の審判から A 2 に対するアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。審判はどの順序でファウルが起きたかに確認がなかった。

解説：ファウルが起きた順序を判定するために IRS レビューを行うことはできない。両方のファウルは有効なままとなり、テクニカルファウルの罰則が先に行われる。誰もリバウンドの位置に着かずに 1 本のフリースローがチーム A のいずれかのプレーヤーに与えられる。そのあと、2 本のフリースローが A 2 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。

F-3.5 **例：**第 4 クォーター残り 1:16 で、A 1 がフィールドゴールのショットをした。審判はゴールテンディングのバイオレーションを宣したが、ボールがすでにバスケットに向かって下降していたかどうかの確認がなかった。

解説：第 4 クォーターでゲームクロックに 2 :00 あるいはそれ以下が表示されているときには、ゴールテンディングのバイオレーションが正しく宣せられたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、ボールがバスケットに向かって下降していた場合、ゴールテンディングのバイオレーションは有効なままとなる。

IRS レビューで、ボールがまだバスケットに向かって下降していなかった場合、ゴールテンディングのバイオレーションは取り下げられ、ジャンプボールシチュエーションとなる。

F-3.6 **例**：第4クォーター残り38秒で、A1がフィールドゴールのショットをした。ボールがリングより高い位置のバックボードに触れたあと、B1がボールに触れた。審判はB1がボールは正当にボールに触れたと判定し、ゴールテンディングのバイオレーションを宣さなかった。

解説：審判がゴールテンディングのバイオレーションを宣した場合のみ IRS レビューを行うことができる。

F-3.7 **例**：第4クォーター残り36秒で、B1がショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ボールがリングより高い位置のバックボードに触れたあと、B2がボールに触れた。審判はゴールテンディングのバイオレーションを宣さなかったが、B2が不当にボールに触れたかどうかを確認できなかった。

解説：審判がゴールテンディングのバイオレーションを宣した場合のみ IRS レビューを行うことができる。

F-3.8 **例**：第4クォーター残り28秒で、B1がツーポイントフィールドゴールのショットの動作（アクトオブシューティング）中のA1にファウルをした。ボールがバスケットに向かう間にB2がボールに触れ、ボールはバスケットに入らなかった。審判はゴールテンディングのバイオレーションを宣したが、B2が不当にボールに触れたかどうかを確認できなかった。

解説：第4クォーターでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているときには、B2のゴールテンディングのバイオレーションが正しく宣せられたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、B2がバスケットに向かって下降しているボールに触れていた場合、ゴールテンディングのバイオレーションは有効なままとなる。2点がA1に与えられる。更に1本のフリースローがA1に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

IRS レビューで、B2が上昇しているボールに触れていた場合、ゴールテンディングのバイオレーションは取り下げられる。2本のフリースローがA1に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

F-3.9 **例**：第4クォーター残り1:37で、ボールがアウトオブバウンズに出た。スローインがチームAに与えられ、チームAがタイムアウトを請求した。審判は誰がボールをアウトオブバウンズに出したかを確認できなかった。

解説：第4クォーターでゲームクロックに2:00あるいはそれ以下が表示されているときには、ボールをアウトオブバウンズに出したプレーヤーを特定するために IRS レビューを行うことができる。1分間のタイムアウトは IRS レビューが終了し、審判が最終的な判定を示すまで開始しない。

F-3.10 **例**：第 1 クォーター残り 5:53 で、サイドライン近くのコート上をボールが転がったとき、A 1 と B 1 がボールのコントロールを得ようとして、ボールがアウトオブバウンズに出た。スローインがチーム A に与えられたが、審判は誰がボールをアウトオブバウンズ出したかに確認がなかった。

解説：この時間帯では IRS レビューを行うことはできない。ボールをアウトオブバウンズに出したプレーヤーを特定するために IRS レビューを行うことができるのは、第 4 クォーターや各オーバータイムでゲームクロックに 2:00 あるいはそれ以下が表示されているときである。

F-3.11 **例**：オーバータイム残り 145 で、A 1 がサイドライン近くで A 2 にボールをパスした。パスの間に B 1 がボールをアウトオブバウンズに弾き出した。審判は A 1 が A 2 にボールをパスしたとき、すでにアウトオブバウンズにいたかどうかを確認がなかった。

解説：プレーヤーあるいはボールがアウトオブバウンズに出たかどうかを判定するために IRS レビューを行うことはできない。

4. ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができるもの

F-4.1 **例**：B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。A 1 はフィールドゴールで得点した。審判は B 1 のファウルが起きたとき、A 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）を開始していたかどうかを確認がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、ファウルをされた A 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）を開始していたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことはできない。

F-4.2 **例**：B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。A 1 はフィールドゴールで得点した。審判は B 1 のファウルが起きたとき、フィールドゴールのショットのボールが A 1 の両手から離れていたかどうかを確認がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、A 1 がファウルをされたとき、フィールドゴールのショットのボールが A 1 の両手から離れていたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことはできない。

F-4.3 **例**：A 1 はスリーポイントフィールドゴールのショットをした。ボールはリングから跳ね返り、まだバスケットに入る可能性を残しているときに A 2 あるいは B 2 がボールに触れた。ボールはバスケットに入った。審判は 2 点もしくは 3 点のどちらが認められるかに確認がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、まだバスケットに入る可能性を残しているボールが A 2 あるいは B 2 に触れたかどうかを判定するために IRS レビューを行うことはできない。

A 1 の成功したフィールドゴールで 2 点あるいは 3 点のどちらが認められるかを判定するためならば、ゲーム中のいかなる時間帯でも IRS レビューを行うことができる。

- F-4. 4 **例**：B 1 がショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にファウルをした。3 本のフリースローが A 1 に与えられたが、審判は A 1 のショットがスリーポイントフィールドゴールエリアから放たれたかどうかを確認がなかった。
- 解説**：ゲーム中のいかなる時間帯でも、2 本あるいは 3 本のどちらのフリースローがフィールドゴールのシューターに与えられるかを判定するために IRS レビューを行うことができる。
- F-4. 5 **例**：第 4 クォーター残り 40 秒で、スローインを行う A 1 の両手にボールがある、あるいはボールを与えられることになっているとき、コート上で B 2 が A 2 に接触を起こした。B 2 はアンスポーツマンライクファウルを宣せられた。審判はファウルが起きたとき、ボールがまだスローインを行う A 1 の両手にあったかどうかを確認がなかった。
- 解説**：ゲーム中のいかなる時間帯でも、B 2 のアンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。
- IRS レビューで、スローインのボールが手放される前にファウルが起きていた場合、B 2 のファウルはアンスポーツマンライクファウルのままとする。
- IRS レビューで、スローインのボールが手放された後にファウルが起きていた場合、B 2 のファウルはパーソナルファウルにダウングレードされる。
- F-4. 6 **例**：B 1 が A 1 に肘打ちをして、アンスポーツマンライクファウルを宣せられた。審判は B 1 が A 1 に肘打ちをしたかどうかを確認がなかった。
- 解説**：ゲーム中のいかなる時間帯でも、パーソナルファウルやアンスポーツマンライクファウル、ディスクォリファイングファウルがテクニカルファウルとみなされるかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。
- IRS レビューで、振り回した B 1 の肘が A 1 に接触していなかった場合、B 1 のファウルはテクニカルファウルに変更される。
- F-4. 7 **例**：B 1 はパーソナルファウルを宣せられた。審判はファウルがアンスポーツマンライクファウルであったかどうか、あるいはファウルが起きたかどうかを確認がなかった。
- 解説**：ゲーム中のいかなる時間帯でも、パーソナルファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。しかしながら、IRS レビューで、接触がなかった場合でもパーソナルファウルを取り消すことはできない。
- F-4. 8 **例**：A 1 は速攻でバスケットに向かってドリブルをし、自分と相手チームのバスケットの間にディフェンスのプレーヤーがいない状況であった。B 1 が腕を使ってボールに手を伸ばして A 1 に横から接触した。B 1 はアンスポーツマンライクファウルを宣せられたが、審判は B 1 のアンスポーツマンライクファウルが正しく宣せられたかどうかを確認がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、アンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるかどうか、あるいはディスクォリファイングファウルにアップグレードされるかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。しかしながら、IRS レビューで、A 1 が B 1 の腕を叩いて、接触の責任が A 1 にあった場合、B 1 のディフェンスのアンスポーツマンライクファウルをパーソナルファウルにダウングレードすることができるが、A 1 のオフェンスファウルに変更することはできない。

F-4. 9 **例：**B 1 がドリブルをしている A 1 にファウルをした。審判は B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうかを確認できなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、パーソナルファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。しかしながら、IRS レビューで、A 1 が B 1 にぶつかっていて、接触の責任が A 1 にあった場合でも、B 1 のディフェンスファウルを A 1 のオフェンスファウルに変更することはできない。

F-4.10 **例：**ドリブルをしている A 1 がトラベリングのバイオレーションをし、続いて B 1 が A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。審判は B 1 のアンスポーツマンライクファウルが正しく宣せられたかどうかを確認できなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、アンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるかどうか、あるいはディスクォリファイングファウルにアップグレードされるかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルであった場合、ファウルはアンスポーツマンライクファウルのままとなる。。

IRS レビューで、B 1 のファウルがパーソナルファウルであった場合、そのファウルはトラベリングの後で起きているため、なかったものとする。

F-4.11 **例：**B 1 がフィールドゴールのショットをしている A 1 にファウルをし、続いて B 2 がまだショットの動作（アクトオブシューティング）中の A 1 にアンスポーツマンライクファウルをした。ボールはバスケットに入らなかった。審判は B 2 のファウルがアンスポーツマンライクファウルであったかどうかを確認できなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、アンスポーツマンライクファウルがパーソナルファウルにダウングレードされるかどうか、あるいはディスクォリファイングファウルにアップグレードされるかどうかを判定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、B 2 のファウルがアンスポーツマンライクファウルであった場合、ファウルはアンスポーツマンライクファウルのままとなる。B 1 のパーソナルファウルの罰則として、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられ、さらに B 2 のアンスポーツマンライクファウルの罰則として、誰もリバウンドの位置に着かずに 2 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートでの

スローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

IRS レビューで、B 2 のファウルがパーソナルファウルであった場合、そのファウルは最初のファウルの後で起きているため、なかったものとする。B 1 のファウルの罰則として、2 本のフリースローが A 1 に与えられ、ゲームは通常の最後のフリースローの後と同様に再開される。

F-4.12 例：第 3 クォーターで、B 1 が A 2 にアンスポーツマンライクファウルをした。第 4 クォーターで、B 1 が A 1 のフィールドゴールにファウルをし、ショットは成功した。審判は B 1 のファウルがアンスポーツマンライクファウルにアップグレードされるかどうかの確認がなかった。IRS レビューの間に B 1 はテクニカルファウルを宣せられた。

解説：IRS レビューで、B 1 の A 1 へのファウルがアンスポーツマンライクファウルであった場合、B 1 は 2 個目のアンスポーツマンライクファウルにより自動的に失格・退場となる。B 1 のテクニカルファウルはなかったものとし、B 1 あるいはチーム B のヘッドコーチのいずれにも宣せられない。B 1 のアンスポーツマンライクファウルの罰則として、誰もリバウンドの位置に着かず 1 本のフリースローが A 1 に与えられる。ゲームはフロントコートのスローインラインからチーム A のスローインで再開される。ショットクロックは 14 秒となる。

F-4.13 例：第 2 クォーター残り 42.2 秒で、A 1 がフロントコートに向かってドリブルをした。このとき審判がゲームクロックとショットクロックに何も表示されていないことに気づいた。

解説：ゲームは速やかに止められる。ゲーム中のいかなる時間帯でも、両方のクロックに表示する時間を確認するために IRS レビューを行うことができる。IRS レビューのあと、ゲームが止められたときにボールがあった場所に最も近い位置からチーム A のスローインで再開される。ゲームクロックとショットクロックには確認された時間を表示する。

F-4.14 例：A 2 は 2 本目のフリースローを行い、ボールはバスケットに入った。このとき審判は A 2 は正しいフリースローシューターかどうかの確認がなかった。

解説：ゲーム中のいかなる時間帯でも、フリースローシューターの誤りが起きたあと、ゲームクロックが動き始め、最初にボールがデッドとなり、次にボールがライブとなる前に、正しいフリースローシューターを特定するために IRS レビューを行うことができる。

IRS レビューで、フリースローシューターを誤っていたことが明らかになったとき、「訂正のできる誤り」のうち、「違うプレーヤーにフリースローを与えていた場合」に該当する。成否にかかわらず、A 2 のフリースローは取り消される。ゲームはバックコートのフリースローラインの延長線上からチーム B のスローインで再開される。ショットクロックは 24 秒となる。

F-4.15 **例**：A1とB1が互いに殴り始め、他のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物が争いにかかわった。数分後、審判はコート上の事態を収拾させた。

解説：事態が収拾されたあと、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間の他のプレーヤーやチームベンチに座ることを許された人物の関与を特定するために IRS レビューを行うことができる。明確で決定的な争いの証拠を集めたあと、クルーチーフは最終的な決定をスコアラーズテーブルの前で示し、両チームのヘッドコーチに伝達する。

F-4.16 **例**：2人の対戦相手が攻撃的に話し始め、互いにわずかに押し合った。審判はゲームを止めた。コート上の事態が収拾されたあと、審判は争いにかかわったプレーヤーに確証がなかった。

解説：事態が収拾されたあと、ゲーム中のいかなる時間帯でも、あらゆる暴力行為の間のプレーヤーの関与を特定するために IRS レビューを行うことができる。明確で決定的な争いの証拠を集めたあと、クルーチーフは最終的な決定をスコアラーズテーブルの前で示し、両チームのヘッドコーチに伝達する。